N. 1488

WALT DISNEY

LIRE 1000

TOPOLINO

ARNOLDO MONDADORI EDITORE • SPED ABB GR 2/70 • SETTIMANALE • 3 GIUGNO 1984

TOPOLINO

DIRETTORE RESPONSABILE
Gaudenzio Capelli
VICE DIRETTORE
Elisa Penna
REDATTORI
Franco Fossati (capo servizio), Massimo Marconi (capo servizio), Giacomo Rosella (capo servizio), Massimo Rossi, Carla Tanara, Elena Terzaghi.
GRAFICI IMPAGINATORI
Umberto Ziveri (responsabile impaginazione linea periodici ragazzi, Ercole Arseni (capo servizio), Roberto Campagna, Franco Lostaffa, Roberto Ticozzi
DISEGNATORI
Marco Rota (capo servizio), Adriano Baggi, Roberto Marini, Romano Peirano, Giuseppe Ughetti
SEGRETERIA DI REDAZIONE
Giosi Sacchini, Giovanna Gorla
COLLABORATORI
Valda Dalmiglio, Maria Antonietta De Simone, Paola Penni, Enza Quinto, Dino Sargentini, Studio VIT

Disegnatori: Sergio Asteriti, Francisco Bargadà, Giorgio Bordini, Giovan Battista Carpi, Giorgio Cavazzano, Giulio Chierchini, Massimo De Vita, Luciano Gatto, Guido Scala, Romano Scarpa, Staff di IF.

Soggettisti e sceneggiatori: Carlo Chendi, Bruno Concina, Gabriella Damianovich, Giorgio Ferrari, Guido Martina, Osvaldo Pavese, Frank Payne, Giorgio Pezzin, Renata Rizzo, Rudy Salvagnini, Romano Scarpa, Alessandro Sisti, Staff di If.

DIREZIONE PERIODICI PER RAGAZZI
Tel. **75421**
ABBONAMENTI TOPOLINO
Tel. **75422664/5**
Sez. COLLEZIONISTI Tel. **75422661**
CORRISPONDENZA
Casella Postale 1833, 20101 Milano
AMMINISTRAZIONE PUBBLICITÀ
Tel. 75421. Tariffa inserzioni a colori: Lire 5.400.000 alla pagina; terza di copertina in bianco e nero: Lire 3.300.000

NUMERI ARRETRATI: il doppio del prezzo di copertina. Inviare l'importo a: Arnoldo Mondadori Editore S.p.A. - Sezione Collezionisti - a mezzo del c/c postale n. 925206.

ABBONAMENTI: Italia annuale L. 53.000 + L. 1.000 per spese spedizione dono; estero annuale L. 79.000 + L. 1.000 per spese spedizione dono. Semestrale senza dono L. 26.520; estero semestrale L. 39.520. Per cambio indirizzo, informarci almeno 20 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista. Non inviare né francobolli, né denaro: il servizio è gratuito. Gli abbonamenti possono avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Inviare l'importo a Arnoldo Mondadori Editore S.p.A. - Ufficio Abbonamenti - servendosi preferibilmente del C.C.P. n. 5231. Gli abbonamenti possono anche essere fatti presso gli Agenti Mondadori nelle principali città.

ARNOLDO MONDADORI EDITORE
S.p.A. 20090 Segrate, Milano

Questo periodico è iscritto alla Federazione Italiana Editori Giornali

Accertamenti Diffusione Stampa - Certificato n. 614 del 20 dicembre 1983

SOMMARIO

STORIE

VARIETÀ

GIOCHI

SPECIAL

ZIO PAPERONE e il TESORO di CAPITAN BARRACUDA
WALT DISNEY
ZIO PAPERONE STA COMPIENDO UN VIAGGIO D'AFFARI INTORNO AL MONDO...
ECCOCI A HONG-KONG! L'ULTIMA TAPPA DEL NOSTRO VIAGGIO!
I-1488 A

CHE CITTÀ FANTASTICA!
OGGI L'ORIENTE HA PERDUTO MOLTI DEI SUOI MISTERI!

COMUNQUE HONG-KONG È SEMPRE UN POSTO AFFA_ SCINANTE!

MI COMMUOVE SEMPRE TORNARE DA QUESTE PARTI: QUI HO GUADA_ GNATO UNO DEI MIEI PRIMI MILIARDI!
CI FAI VEDERE LA CITTÀ, ZIO?

UHM... DOVRÒ SBRIGARE MOLTI AFFARI E STASERA DOBBIA_ MO TORNARE A PAPEROPOLI!

MA PRIMA DI PARTIRE VI POR_ TERÒ A VISITARE I VECCHI QUARTIERI E IL PORTO!
EVVIVA!
DA QUAN_ DO LO ZIO CI HA ASSUNTI COME EQUI_ PAGGIO...
...ABBIAMO VISTO LUOGHI FAVOLOSI!

E POI IL LAVORO DI BOR-DO E' FACILISSIMO!
GIA'!
ZZZZ!
SPECIALMENTE PER LO ZIO PAPE-RINO!
ZIO PAPERONE MANTIE-NE LA PROMESSA...
QUANTI AFFARI HO CONCLUSO IN QUE-STE STRADE!
!

QUI SI VENDE-
VANO LE PERLE
DI CEYLON...
... SETE E GIADE PREZIO-
SE! CHE TEMPI MAGNIFICI!
UHM... IL MISTERIOSO
ORIENTE NON È PIÙ
QUELLO DI UNA VOLTA!
PARE ANCHE
A ME, PUR-
TROPPO!
QUESTA È LA STRADA
DEGLI ANTIQUARI!
GULP!

CHE SUCCEDE, ZIO PAPERONE?

QUELLA CORAZZA... NON E' POSSIBILE!

CHANG-WU ANTIQUARIO

LO ZIO SEMBRA DECISO A COMPRARE QUELLA VECCHIA CORAZZA!

NON RIESCI A OTTENERE UNO SCONTO?
GRUNT! NON È QUESTIONE DI PREZZO!

DICE CHE HA GIÀ PROMESSO LA CORAZZA A UN ALTRO!

UHM! FORSE HO TROVATO!

COME HAI FATTO A CONVINCERLO?

!
EH! EH! SEMPLICE! HO COMPRATO TUTTO IL NEGOZIO!
R

QUEL VECCHIO PEZZO DI LATTA VALE COSÌ TANTO?

COME ANTIQUARIATO... POCHI DOLLARI!

NON CAPISCO!
È UNA LUNGA STORIA! DOVETE SAPERE CHE...

EHI! GIÙ LE MANI DALLA MIA CORAZZA!
?!
GASP!

IL PADRONE DEL NE-
GOZIO L'HA PROMES-
SA A ME!
HO UNA
NOTIZIA
PER VOI!

GULP!
DA CINQUE MINUTI
SONO IO IL PADRO-
NE DEL NEGOZIO!

MA IO DEVO AVERE
QUELLA CORAZZA!
PFUI!

POSSO VENDERVI QUALUNQUE
PEZZO ESPOSTO, TRANNE
QUESTO!

VI PAGHERÒ QUALSIASI
SOMMA! VI PREGO!

NIENTE DA FARE! E ORA FUORI DEL MIO NEGOZIO!

NON FINIRÀ COSÌ!
ATTENTO AL...

...TAPPETO!
GRUNT!
STOMP
CHE BUFFO TIPO!

SPIEGACI IL MISTERO, ZIO!
PIÙ TARDI, RAGAZZI! ADESSO CORRIAMO ALL'AEROPORTO!

CI RIVEDREMO PRESTO!
STRANO... HO L'IMPRESSIONE DI AVER GIÀ VISTO QUEL TIZIO DA QUALCHE PARTE!
XYZ

PIU' TARDI, IN VOLO VERSO PAPEROPOLI...
LA STORIA DEL-LA CORAZZA RISALE ALLA FINE DEL 1600...
"APPARTENEVA AL CAPITANO SFORTUNELLO BARRACUDA, UN PIRATA DEI CARAIBI!"
"BARRACUDA ERA PERSEGUI-TATO DA UNA TERRIBILE SFOR-TUNA, E LE NAVI CHE ASSALI-VA GLI SFUGGIVANO IMMAN-CABILMENTE!"
MARAMEO!
GRUNT!
BOOM

FIN QUANDO, NEL LUGLIO DEL 1699, EBBE IL SUO UNICO COL- PO DI FORTUNA!
"RIUSCÌ INFATTI A CATTURARE IL GALEONE "PAPERO REALE" CHE PORTAVA AL RE DI SPAGNA..."
...UN FORZIERE PIENO DI ENOR- MI SMERALDI!"
BARRACUDA SEPPELLÌ IL FORZIERE IN UNA ISOLETTA DESER- TA!
"PER RITROVARE IL TESORO INCISE POI LA MAPPA SUL- LA SUA CORAZZA!"
CAPITAN BARRACUDA TORNÒ A PRENDERE IL TESORO?
NO!

LA SFORTUNA TORNÒ A FARSI SENTIRE: LE NAVI DA GUERRA SPAGNOLE GLI DIEDERO LA CAC- CIA!
"...E LO CIRCONDARONO NEL GOL- FO DI MARACAIBO!"
BOOM

"BARRACUDA RIUSCÌ A FUGGIRE A NUO- TO, MA DOVETTE ABBANDONARE LA CORAZZA!"
SPLASH

ANNI DOPO NE RECU- PERÒ SOLO LA METÀ E NON RITROVÒ MAI PIÙ L'ISOLA DEL TE- SORO!
COME HAI SAPUTO QUESTA STORIA, ZIO?

EH! EH! TEMPO FA HO COM- PRATO DA UN RIGATTIERE IL DIARO DI CAPITAN BARRACUDA...

... E L'ALTRA METÀ DEL-
LA CORAZZA!

RICOSTRUIRÒ LA MAP-
PA E IL TESORO SARÀ
MIO!
GULP!

POCHE ORE DOPO, A
PAPEROPOLI...
DOV'È L'AL-
TRA PARTE
DELLA CO-
RAZZA?
L'HO PRESTATA AL MUSEO,
A PATTO CHE PROVVE-
DANO A LUCIDARLA
A LORO SPESE!

LÀ È AL SICURO! NESSUN
ALTRO CONOSCE LA STO-
RIA DEL TESORO DI
BARRACUDA!

ECCOCI ARRI-
VATI!
MUSEO

SALVE, DIRETTORE! VORREI...
OH! SIGNOR DE' PAPERONI! AVETE SAPUTO?
821000 A.C.

COSA? NON CAPISCO!
TRE GIORNI FA C'È STATO UN FURTO! LA VOSTRA CORAZZA...
821000 A.C.

GASP! **RUBATA**?
PURTROPPO! E NON È STATO PRESO ALTRO!
821000 A.C.

!
ERA ESPOSTA IN QUESTA VETRINA!
CORAZZA 17° SEC.

PENSI CHE QUALCUNO ABBIA SCOPERTO IL SEGRETO DELLA CORAZZA?
UHM! PUÒ DARSI!

MA QUESTO NON MI IMPEDIRÀ DI METTERE LE MANI SU QUEGLI SMERALDI! SEGUITEMI!
SPINGARDA
BOMBARDA XVIII SEC.

PIÙ TARDI, NEL DEPOSITO DI PAPERONE...
PER FORTUNA, AVEVO TRASCRITTO LA MAPPA INCISA SULLA CORAZZA PRESTATA AL MUSEO!
ECCO IL LIBRO DELLE MEMORIE DI SFORTUNELLO BARRACUDA!
GASP! GUARDATE... È INCREDIBILE!
CHE AVETE TROVATO, RAGAZZI?
IL RITRATTO DI BARRACUDA!
MA... È IDENTICO AL TIZIO CHE VOLEVA COMPRARE LA CORAZZA A HONG-KONG!
POR.TR
ECCO PERCHÉ MI SEMBRAVA DI AVER GIÀ VISTO QUELLA FACCIA!

COME E' POSSIBILE?
BARRACUDA E' VISSUTO QUASI **TRECENTO** ANNI FA!

GULP! E SE FOSSE UN FANTASMA?
PFUI!

NON CREDO AI FANTASMI! E, COMUNQUE, **NESSUNO** MI FARA' RINUNCIARE A QUEL TESORO!

MA... CHI PUO' ESSERE QUELL'UOMO?
NON M'INTERESSA! CIO' CHE CONTA E' CHE SOLO NOI...
VIA!
ALT!

...ABBIAMO LA MAPPA **COMPLETA**! L'ISOLA DOVREBBE ESSERE A SUD-OVEST DELLA GIAMAICA!

PARTIREMO SUBITO PER LE ANTILLE! FANTASMA O NON FANTASMA!
SIGH!

IL GIORNO DOPO, A KINGSTON, CAPITALE DELLA GIAMAICA...

CHE SI FA, ADESSO?

DOBBIAMO PROCURARCI UN BATTELLO, DEI VIVERI E DEGLI ATTREZZI!

AEROPORTO

GIAMAICA

♪VAMOS A LÁ MONTAGNA...♪

COCCO FRESCO 50¢

TUMP TUMP

PIÙ TARDI...
ECCOCI ARRIVATI AL BATTELLO!
FINALMENTE! PANT! PANT!

L'HO NOLEGGIATO A UN OTTIMO PREZZO!
GRUNT! CI CREDO!

TU PENSERAI A DARGLI UNA PICCOLA RIPULITA, MENTRE IO E I RAGAZZI ANDIAMO A PRENDERE IL CARBURANTE!
UMF!

E NON PERDERE D'OCCHIO I BAGAGLI!

ECCO LA VALIGETTA! E IL PAPERO È DISTRATTO... SEMBRA IL MOMENTO BUONO!

FINALMENTE HO FINITO! OUFF!

QUESTO BATTELLO NON DEV'ESSERE PIU' STATO LAVATO...
?

...DAI TEMPI DI CAPITAN BARRACUDA!
SPLASH

GASP! LA MIA SOLITA SFORTUNA!

!
PAPERINO! VIENI AD AIUTARCI A CARI-CARE!

HO SPARSO LA VOCE CHE PARTIAMO PER UNA BATTU-TA DI PESCA!

NELLA STIVA DEL BATTELLO...
MI SONO NASCOSTO QUI SOT-TO! COSÌ MI PORTERANNO CON LORO SENZA SAPERLO!

HAI LOCALIZ-ZATO L'ISO-LA, ZIO?
CREDO DI SÌ! LA MAPPA DI BAR-RACUDA ERA MOLTO PRECISA!

DEV'ESSERE QUI! LA RAG-GIUNGEREMO IN DUE O TRE GIORNI!
CUBA
GRAN CAYMÁN
GIAMAICA
MAR CARAIBICO

E COSI' LA GIAMALCA SI ALLONTANA E LA CACCIA AL TESORO HA INIZIO...
AFFITTASI
SMERALDI, ASPETTATEMI! **ARRIVO!**
SPERIAMO CHE QUESTA TINOZZA REGGA IL MARE!
CHE POSTI SPLENDIDI!
EH! EH! FINALMENTE IL TESORO SARÀ **MIO!**

ECCO FATTO!
BONK

CHE BOTTA! BE'... ALMENO NON SOFFRIRÒ LA FAME!
FAGIOLI

CI PENSATE? SU QUESTE ACQUE...
...NAVIGAVANO I PIÙ FEROCI CORSARI!

TRE GIORNI DOPO...
LA ROTTA È GIUSTA?
UHM... CI SIAMO QUASI!

SÌ! DOVREMMO AVVISTARE L'ISOLA NEL POMERIGGIO!
MENO MALE! NON NE POSSO PIÙ DI FAGIOLI!
FAGIOLI

POCHE ORE DOPO...
ECCOLA! L'ISOLA DI CAPITAN BAR-RACUDA!
LA RAGGIUNGE-RÒ A NUOTO!
EVVIVA!

SENTO CHE GLI SME-RALDI MI CHIAMANO!

LE ISTRUZIONI SEM-BRANO FACILI!

DOBBIAMO CERCARE UNA ROCCIA A FOR-MA DI PELLI-CANO!
LAGGIÙ!

NEL FRATTEMPO...
GRUNT! CHE NUOTATA! FINALMENTE CI SONO!

ECCO LAGGIU' I PAPERI! LI SEGUIRO' SENZA FARMI SCORGERE!

DOBBIAMO CONTARE CENTO PASSI VERSO NORD!
POI, ANCORA TRENTA PASSI A SUD-OVEST E... IL TESORO SARÀ **NOSTRO!**
DOBBIAMO SBRIGARCI! IL SOLE STA TRAMONTANDO!
VENTIQUATTRO, VENTICINQUE...

... E TRENTA! IL PUNTO È QUESTO!
UHM!

È TERRENO ROCCIO-SO! CI VORRANNO ORE PER SCAVARLO!

LA NOTTE CALA RAPIDAMENTE...
PANT! FERMIAMOCI! NON SI VEDE QUASI PIÙ NULLA!
TEMO CHE TU ABBIA RAGIONE!

RIPRENDEREMO LO SCAVO DOMATTINA! PREPARATE L'ACCAMPAMENTO E METTIAMO QUALCOSA SOTTO I DENTI!

IL SILENZIO DI QUEST'ISOLA METTE I BRIVIDI!
BE', È NATURALE! È UN'ISOLA DESERTA!

GULP! SPERIAMO! NON POSSO FARE A MENO DI PENSARE AL FANTASMA DEL VECCHIO BARRACUDA!

FANDONIE! SEI TROPPO IMPRESSIONABILE, NIPOTE!
UHM! INTERESSANTE!
COMUNQUE, FAREMO DEI TURNI DI GUARDIA! E COMINCERAI PROPRIO TU!
GULP!
PIÙ TARDI...
SPERIAMO IN BENE!
ZZZZ...
UUUAU
GASP! CHI... CHI È?
SONO IO! CAPITAN BARRACUDA!
EEK! AIUTO!

SI SAL-
VI CHI
PUO`!
UAUUU!
GULP!

PENSI ANCORA CHE I FANTASMI NON ESISTANO?
MI E` SORTO QUALCHE... DUBBIO!

EH! EH! IL TRUCCO HA FUNZIONATO!

SGRUNT!
SOCK

OHI! OHI!
UHM! IL NOSTRO FANTASMA SEM-BRA UN PO' MAL-DESTRO!

ANDIAMO A FAR DUE CHIACCHIERE CON QUESTA APPARI-ZIONE!

CHI SI RIVEDE! L'APPASSIONATO DI ANTIQUARIATO, MASCHERATO CON LE FELCI!
GRUNT!

E COSÌ...
... CI DOVETE PARECCHIE SPIEGAZIONI, SIGNOR FANTASMA!
SIGH! È TUTTO MOLTO SEMPLICE, IN REALTÀ! IO SONO IL BIS-BIS-BIS NIPOTE DI SFORTUNELLO BARRACUDA!

E HO EREDITATO TUTTA LA SFOR-TUNA DEL MIO AVO!
ECCO SPIE-GATA LA RAS-SOMIGLIAN-ZA CON IL RITRATTO!

HO APPRESO LA STORIA DEL TESORO DALLE CARTE DI FA-MIGLIA! PER ANNI HO CERCA-TO INVANO LA CORAZZA!

FINALMENTE HO SCOPERTO CHE UNA METÀ ERA IN QUEL MUSEO, E L'HO RUBATA!
UMF!

A HONG-KONG, MI AVETE PRECEDUTO! VI HO SEGUITO DI NASCOSTO, MA LA SFORTUNA HA FATTO FALLIRE IL MIO PIANO! SIGH!

SOB! DOPO TANTA FATICA MI RITROVO CON UN PUGNO DI MOSCHE! BOOH!
ZIO PAPERONE!

NON POSSIAMO FAR NIENTE PER LUI?
SEMBRA PIÙ SFORTUNATO CHE MALVAGIO!

UHM! NON SE LO MERITEREBBE, MA VOGLIO ACCONTENTARVI! EHI, VOI!
?

VI DAREMO L'UNO PER CENTO DEL TESORO, MA DOVRETE RESTITUIRE LA CORAZZA E FINIRE LO SCAVO!
OH, GRAZIE! VI SARÒ GRATO PER SEMPRE!

IL MATTINO DOPO...
UN RUMORE METALLICO! CI SIAMO!
PRESTO! TIRIAMOLO FUORI!
PING
FANTASTICO!
GULP!
UHM...LA LUCE DI QUESTI SMERALDI HA QUALCOSA DI STRANO!

GLI SMERALDI SONO DI **VETRO** COLO-RATO!
OH, NO!
!

EVIDENTE-MENTE ERA UN FALSO TESORO, PER INGAN-NARE I PI-RATI!
GIÀ! E COSÌ FINI-SCE LA NO-STRA AVVEN-TURA! SIGH!

SULLA ROTTA DEL RITORNO...
ADDIO, ISOLA DEL TESORO **FASULLO**! PFUI! COSA STAI GUARDANDO, QUO?
UN TRANSA-TLANTICO...

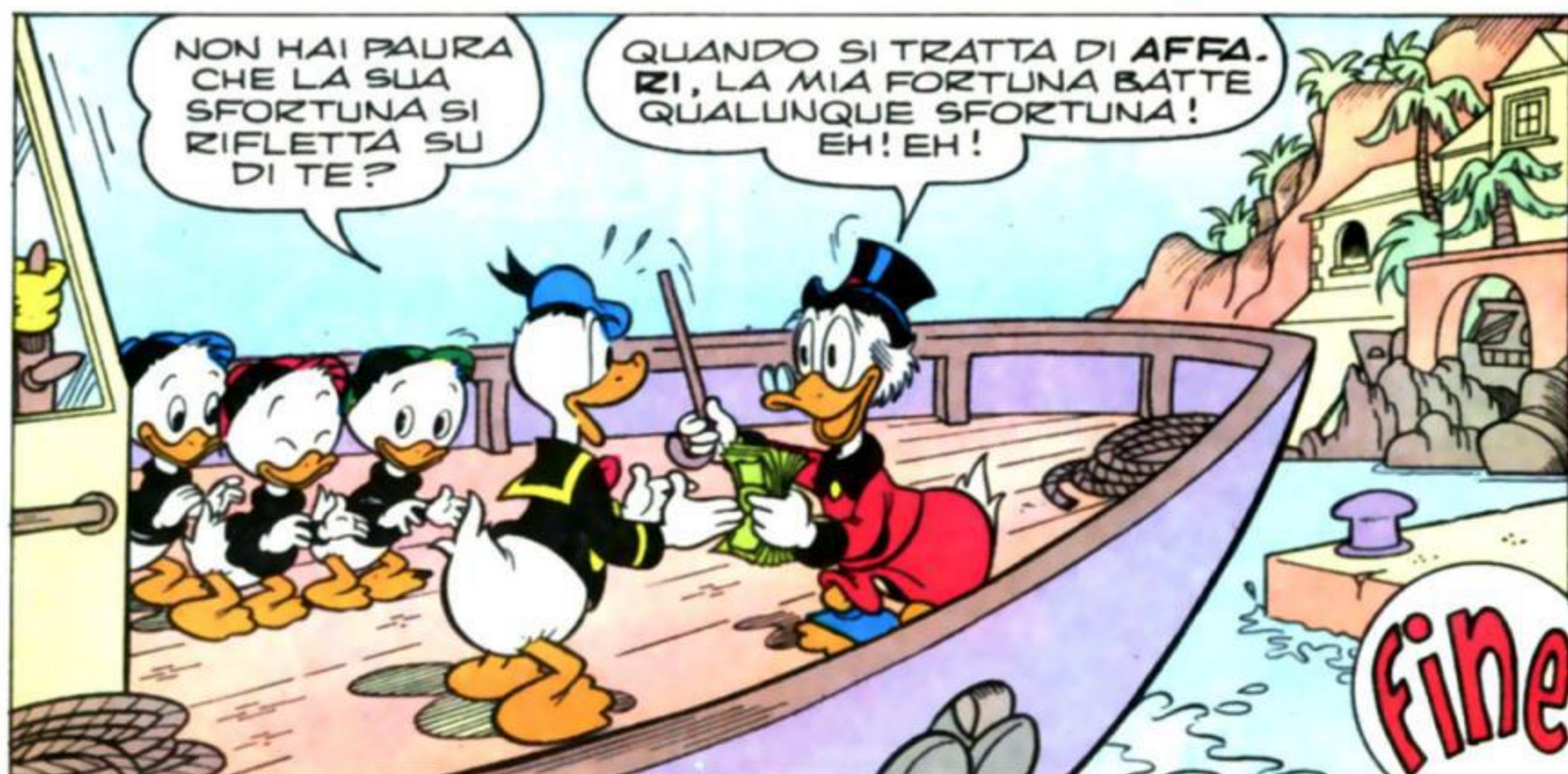
TURISTI? È VERO... **RICCHI** IN CERCA DI EMOZIONI! UHM!

FORSE HO UN'IDEA PER USCIRE DA QUESTA STORIA CON UN **GUADAGNO**, E... AIU-TARE ANCHE IL NOSTRO SFORTUNATO EX FANTA-SMA! EH! EH!

POCHI MESI DOPO...
ECCO FATTO! HO TRASFORMATO L'ISOLA IN UN CENTRO TURISTICO ALLA MODA, DOVE SI PUO' RIVIVERE L'EMOZIONANTE ATMOSFERA DELL'EPOCA DEI CORSARI!
ISOLA DEL PIRATA! PROP. DE' PAPERONI

I TURISTI SONO ENTUSIASTI E PAGANO PROFUMATAMENTE!
E IL DISCENDENTE DI CAPITAN BARRACUDA?

E' LA PRINCIPALE ATTRAZIONE DELL'ISOLA... L'AUTENTICO EREDE DI UN FAMOSO PIRATA!

NON HAI PAURA CHE LA SUA SFORTUNA SI RIFLETTA SU DI TE?
QUANDO SI TRATTA DI AFFARI, LA MIA FORTUNA BATTE QUALUNQUE SFORTUNA! EH! EH!
FINE

Un dolce cavallino

...come quello di Skipper non poteva che chiamarsi Zucchero. Lo si riconosce subito dal mantello morello, la lunghissima criniera pettinabile e dalla coda fermata da un bel nastro rosso. Zucchero possiede anche una sella di tessuto bianco e rosso ed ha una simpatica mania. Va pazza per le zollette di ...Zucchero.

Zucchero, il cavallo di Skipper, è in vendita dal tuo giocattolaio.

Barbie®

MATTEL®

GIOCHI VIVI

TOPOLINO regala, regala, regala!

Giro di boa per la grande operazione CALIPPÒMINO, e i regali continuano! Questa settimana, con TOPOLINO, avete trovato altre tessere... del vostro divertente mosaico. E l'appuntamento della settimana prossima, sempre con TOPOLINO, saranno altri portatessere. A poco a poco il gioco del CALIPPÒMINO incomincia a prendere forma. Nel frattempo, anche questa settimana vi illustriamo uno dei molti giochi che si possono fare con CALIPPÒMINO, e ben due varianti.

NON DIMENTICATE!
Fra sette giorni avete DUE appuntamenti importanti. Uno con TOPOLINO e uno con CALIPPÒMINO!

CALIPPÒMINO CON PESCA

Per spiegare questo nuovo gioco, bisogna fare un piccolo passo indietro. È precisamente al gioco illustrato la scorsa settimana, il Calippòmino semplice. Il Calippòmino con pesca, infatti, si differenzia dal «semplice» in quanto, quando al suo turno un giocatore non ha tessere giocabili, è obbligato a prenderne una dal residuo delle tessere non distribuite (che sarà stato posto, a figure nascoste, in un angolo del tavolo). Se la tessera pescata può essere messa in tavola, il giocatore lo fa e cede il turno al contendente successivo; se la tessera pescata non è giocabile, il giocatore la trattiene nella sua dotazione e cede comunque il turno. Questo tipo di gioco crea naturalmente maggiore squilibrio nei punteggi alla fine della mano: comunque la chiusura del gioco e il calcolo vincite-perdite sono gli stessi del Calippòmino semplice.

VARIANTE 1

Quando un giocatore, al suo turno, non ha tessere da sistemare in tavola, pesca dal deposito delle tessere non distribuite, ma se la tessera pescata non è giocabile, non passa il turno di gioco bensì insiste a pescare, una tessera alla volta, fin quando ne trova una giocabile, oppure fino a quando rimangono non più di due tessere nel deposito, che sono considerate inalienabili in quanto la loro permanenza come tessere nascoste non consente, specie nel gioco a due, di conoscere a fondo lo schieramento delle tessere avversarie.
Tutte le tessere pescate e non utilizzate entrano a far parte della dotazione del giocatore che ha dovuto pescare. È evidente che tutto questo porta a un maggior squilibrio nel punteggio alla chiusura della mano.

VARIANTE 2

Tutto è come nella variante 1, salvo che viene abolito il limite delle due carte comunque non pescabili dal deposito. In questa variante *tutte* le carte del deposito possono essere pescate. Naturalmente vige sempre la regola che, quando un giocatore ha una tessera giocabile, deve porla in tavola. Per il Calippòmino con pesca e per le sue varianti è da preferire la serie «Gelati Eldorado».

ATA-Univas
FIAT
FIAT
FIAT.
NEW
FIAT REGATA
SCALA 1:25
MA POLISTIL.
Vuoi la Patente Internazionale Polistil? Rispondi alle schede quiz che troverai in ogni confezione di Automodelli Veri. Così potrai anche vincere il Gran Premio Polistil 1984:
1° premio 10 viaggi tutto compreso per il GP di Monza. 2° premio 40 tute formula 1.
3° premio 130 giubbetti team formula 1.
la PATENTE INTERNAZIONALE
E
AUTOMODELLI VERI
Polistil

PLUTO e la CACCIA al LADRO
WALT DISNEY

BUONANOTTE, PLUTO! VADO A LETTO!
S.82000

FA' BUONA GUARDIA!

NON SONO TRANQUIL-LO! CI SONO STATI UN SACCO DI FURTI, ULTI-MAMENTE!

SONO A CORTO DI SOLDI! HO BISOGNO DI PROCURARMENE UN PO'!

MI INFILERO' IN QUALCHE CASA!

... E SE CI FOSSE UN CANE DA GUARDIA?

PER SAPERLO, DEVO **RISCHIARE**!

OOPS! COME NON DETTO!
GRRR
ARF
GROUF

QUESTE BESTIACCE MI RENDONO NERVOSO!
GRRR! ARF! GROUF! GRRR!

DEVO TROVARE UNA CASA SENZA CANI!

MOLTO BENE! NON SENTO ABBAIARE!
ZZZ!

E' UN GIOCO DA RAGAZZI, ENTRARE IN CERTE CASE!

UN CANE CHE DORME!
ZZZ

COME DICE IL **PROVERBIO**... E' MEGLIO NON SVEGLIARLO!

QUESTI CANDELABRI D'ARGENTO FANNO AL CASO MIO!

MI SA CHE QUESTO CANE NON SI SVEGLI NEANCHE CON LE CANNONATE!

MI E' SEMBRATO DI SENTIRE DEI RUMORI!

C'E' QUALCUNO IN CASA! PERCHE' PLUTO NON ABBAIA?

ARRIVA GENTE! E' MEGLIO **SGOMBRARE**!

FERMO LI'!
PLUTO, PRENDILO!

NO! NON NEL CAMINO! DA QUESTA PAR-TE!
WOOF
ARGH
GRRR

FERMO! NON SONO IO IL LADRO! AHI!
GRRR!

PER COLPA TUA, IL FURFANTE E' RIU-SCITO A SCAPPARE!

HA RUBATO I CANDELABRI!
ULP?

HA FATTO QUELLO CHE VOLEVA, E TU NON TE NE SEI NEANCHE ACCORTO!

SI SARA' NASCOSTO IN GIARDINO! VAI A CER-CARLO!
YURP!

SCOVALO, MENTRE CHIAMO LA POLIZIA!

METTI IL NASO PER TERRA, E FIUTA! VEDIAMO COSA SAI FARE!

PRONTO? POLIZIA? C'E' STATO UN FURTO! VENITE SUBITO!

INCREDIBILE! SEMBRA CHE PLUTO ABBIA GIA' SCOVATO IL LADRO!
ARFF
GRRRR
GRRR
ARF

OH, NO!

E' UN CASO DISPERATO! COSA POSSO FARE CON UN CANE COSI'?

LASCIAMI, CAGNACCIO!
HO PARLATO TROPPO PRESTO! HA CATTURATO IL **LADRO**!
GRRR
ARF
GRRR

OH, NO! **BASTA**, PLUTO!
RICHIAMATELO PRIMA CHE VI ARRESTI TUTTI E DUE!
GRRR
GRRR GRRR

SCUSATEMI! PENSAVA CHE FOSTE IL LADRO!
SE C'E' UNA COSA CHE DETESTO, E' UN CANE DA GUARDIA **IGNORANTE**!

SAREBBE MEGLIO CHE LO MANDASTE A QUALCHE SCUOLA PER CANI!
SCUOLA PER CANI?

GIA'! POSSONO INSEGNARGLI COME SI FA LA GUARDIA!
E A PROPOSITO DEL LADRO?

FARO' RAPPORTO!

BRAVO! HAI FATTO SCAPPARE IL LADRO, HAI INSEGUITO UN MICIO E MORSICATO LA SCARPA A UN POLIZIOTTO!

E, GRAZIE A TE, I CANDELABRI SONO SPARITI PER SEMPRE!

MA LA COLPA E' ANCHE MIA! NON TI HO ADDESTRATO!

DA DOMANI, TI MANDERO' A SCUOLA!

MI VERGOGNO DI NON AVER PENSATO PRIMA ALL'EDUCAZIONE DI PLUTO!

E' IMPORTANTE AVERE UN BUON CANE DA GUARDIA!

SE FOSSE ISTRUITO, E A ME CAPITASSE QUALCOSA, SAPREBBE AIUTARMI!

IL GIORNO DOPO...
CORAGGIO, PLUTO! VEDRAI CHE TI TROVERAI BENE!
SCUOLA PER CANI

VOLETE CHE DIVENTI UN BRAVO CANE DA GUARDIA?
SI'!

ARF!
PLUTO!
NON VI PREOCCUPATE: RIUSCIREMO A TIRARGLI FUORI IL MEGLIO!
AULE

VAI CON IL TUO INSEGNANTE, PLUTO!
CAI! CAI!
BASTA FRIGNARE!

DRITTO SULLE ZAMPE! DRITTA ANCHE LA CODA! MOSTRA I DENTI!

E' PER IL TUO BENE, PLUTO!
AVANTI! MARCIARE!

A FINE CORSO FARETE FATICA A RICONOSCERLO!

MI DISPIACE PER PLUTO, MA AVEVA BISOGNO DI ESSERE MESSO UN PO' IN RIGA!
OLA PER CANI

DOPO MOLTE LEZIONI...
SONO VENUTO' PER IL MIO CANE!
BENE! HA APPENA SUPERATO GLI ESAMI!

BRAVO, PLUTO! CE L'HAI FATTA!
ECCO IL DIPLOMA!

SEI UN CANE NUOVO, PLUTO! HAI ANCHE ASSUNTO UNA NUOVA ANDATURA!

SALVE, MINNI! CI STAI ASPETTANDO?
OH! ECCOTI QUI, TOPOLINO!

MA... COS'E' SUCCESSO A PLUTO?
EH!EH!

E' UNA LUNGA STORIA! UN LADRO MI HA RUBATO I CANDELABRI D'ARGENTO, MENTRE PLUTO DORMIVA...

...COSI' HO DECISO DI FARLO ADDESTRARE!
DAVVERO?

E' UN ALTRO CANE, ADESSO!
CHE STRANA COINCIDENZA!

HO VISTO QUESTI DUE CANDELABRI NELLA VETRINA DI UN NEGOZIO E LI HO COMPRATI!
NON POSSO CREDERCI!

QUESTI SONO **I MIEI** CANDELABRI!
SNIFF! SNIFF!

NON C'E' DUBBIO!
BENE! TE LI HO RIPORTATI!

GRRRR

GRRR! ARF! GRRR!
PLUTO! COSA SUCCEDE?

GRRR!
NON C'E' NIENTE, LA' FUORI!

I CANDELABRI DEVONO AVERGLI RICORDATO CHE IL LADRO E' SCAPPATO DALLA FINESTRA!

PLUTO! TORNA QUI! NON C'E' PIU' IL LADRO!
GRRR!

ABBIAMO GIA' RECUPERATO L'ARGENTERIA!

PLUTO! NON ES-SERE RI-DICOLO!
TOPOLINO! ASPETTA-MI!

DOV'E' ANDATO PLUTO?
NON LO SO! MA LO DEVO TROVARE!

INTANTO, A CASA DI CLARABEL-LA...
ANCHE QUI HO RIPULITO TUTTO!

GAMBADILEGNO TI SALUTA E TI AUGURA UNA BUONA GIOR-NATA!

SONO CURIOSO DI LEGGERE I GIORNALI! "AUDACE FUR-TO IN PIENO GIORNO!" EH! EH!

AHIA!
GRRR!

LASCIAMI ANDARE, BESTIACCIA!
GRRRRR!
PLUTO HA CAT-TURATO GAMBA-DILEGNO!

AIUTO! AIUTO! LA MIA ARGENTERIA!
CLARABELLA! COS'E' SUCCESSO?

COS'E' QUESTO TRAMBUSTO? CHE NESSUNO SI MUOVA!

POCO DOPO...
BRAVO, PLUTO! HAI FERMATO GAMBADILEGNO!
AVETE UN OTTIMO CANE, SIGNORE!
SGRUNT!
HAI FINITO DI RUBARE!

GRAZIE A PLUTO, HO RECUPERATO LA MIA ARGENTERIA!

MA, TOPOLINO, COME FACEVA PLUTO A SAPERE CHE GAMBADILEGNO ERA A CASA DI CLARABELLA?
UHM...

PROBABILMENTE PLUTO SA MOLTO PIU' DI QUANTO GLI HANNO INSEGNATO A SCUOLA!
EH! EH!
FINE

Nesquik® TI REGALA IL PUFFO Borsellino
Nesquik®
IN REGALO
PUFFO Borsellino
col sapor di cioccolato rende il latte prelibato
Nestlé
Evviva, Nesquik ha puffato un nuovo regalo: il puffo borsellino! Lo trovi in tutte le confezioni da 200 g. di Nesquik
Nestlé®
col sapor di cioccolato hai il gioco assicurato

PAPERINO
WALT DISNEY
e le CORSE di CIP & CIOP

EHI, CIP! CHE NE DIRESTI DI FARE UNA CORSA ATTORNO ALLA CASA DI PAPERINO?
D'ACCORDO! CI STO!
S. 81216

CONTI, SEMPRE CONTI! UFFA!
VINCO IO!
ATTENTO A PAPERINO!

EHI!

IMPIASTRI! GUARDATE COS'AVETE COMBINATO!
ULP!

TUTTO IL GIORNO A COMBATTERE CON QUEI DISTURBATORI! SGRUNT!

TI HO BATTUTO!
PFUI!

NON E' VALIDO! TU HAI FATTO ARRABBIARE PAPERINO E LUI SE L'E' PRESA CON ME!
E VA BENE! FACCIAMO UN'ALTRA PROVA!

SALIREMO SU PER LA GRONDAIA, FAREMO UN GIRO DEL TETTO E SCENDEREMO DALL'ALTRA PARTE!
D'ACCORDO!

NON SPINGERE!
E TU NON STARE DAVANTI!

IO STO DOVE VOGLIO!
GRRR...

STO CERCANDO DI FARE I CONTI! BASTA!

SE NE SONO ANDATI, EH? MEGLIO PER LORO!

UN SOLO RUMORE, E IO...

SONO IN TESTA!
ASPETTA A CANTAR VIT-TORIA!

SCRATCH
CRICH
OH, NO! SONO ANDATI SUL TETTO!

ADESSO LI SISTEMO IO!

NON LA PASSERETE LISCIA!

VI AVEVO AVVERTITI!
?

VI DARO' UNA LEZIONE CHE NON DIMENTICHERETE!
QUEL PAPERO CONTINUA A DISTURBARE QUELLE POVERE BESTIOLE! ORA LO AGGIUSTO IO!

VI PRENDERO', A COSTO DI DOVERVI INSEGUIRE PER TUTTO IL GIORNO!

BASTA!
UACK!
SBAM

AAARGH!
SPERO CHE PER OGGI LA CACCIA SIA CHIUSA!

DOVE POSSIAMO NASCONDERCI?
IN CASA! QUI NON VERRA' MAI A CERCARCI!

SI E' MESSO TRANQUILLO! POSSIAMO ANDARCENE!
QUALSIASI COSA SUCCEDA, RESTERO' IMPASSIBILE!

ATTENTO!
OOPS!
UACK! E' PIU' FACILE DA DIRE CHE DA FARE!
CRASH
FINE

CALIPPO
BRIVIDO FOLLE ALL'ARANCIO
AL LIMONE E
ALLA COLA
Eldorado
ALIPPO
IPPO
IPPO
Eldorado
84 XAE C

SE LO SAI RISPONDI

IN REGALO PER VOI!

Per questa settimana...

DIECI VIDEOGAMES

C'è chi, ancora, non sa come si fa a partecipare a *Se lo sai rispondi*, il più tradizionale e semplice gioco di Topolino? Ve lo diciamo subito, così potrete tentare di guadagnarvi uno dei dieci fantastici Videogames «Leonardo» della G.I.G. Allora...

1) Procuratevi una cartolina postale o una cartolina illustrata di uguale formato e incollatevi il tagliando che vedete qui sotto.
2) Indirizzate a «Se lo sai rispondi» - Casella Postale 10570 - 20110 Milano.
3) Rispondete esattamente ad almeno due delle tre domande proposte nel tagliando, indicando con una crocetta la risposta che ritenete esatta.
4) Ricordatevi di scrivere sulla cartolina, con chiarezza, il vostro nome, cognome, indirizzo completo, codice postale compreso.
5) Affrancate, impostate la cartolina e sperate di essere fortunati!
Tra tutte le cartoline che giungeranno entro il termine prescritto, e con almeno due risposte esatte, ne saranno scelte dieci. I lettori favoriti dalla fortuna saranno avvisati direttamente al loro indirizzo.

I QUESITI DI TOPOLINO 1488

1. L'irbis è un mammifero che vive in Asia?	sì	no
2. Leonardo visse più di ottant'anni?	sì	no
3. L'ippogrifo è un animale realmente esistito?	sì	no

Segnate con una crocetta le risposte che ritenete esatte e inviate il tagliando all'indirizzo sopra indicato in modo che giunga a destinazione entro il 15 giugno 1984.

Scrivete a: Se lo sai rispondi - Casella postale 10570 - 20110 Milano.

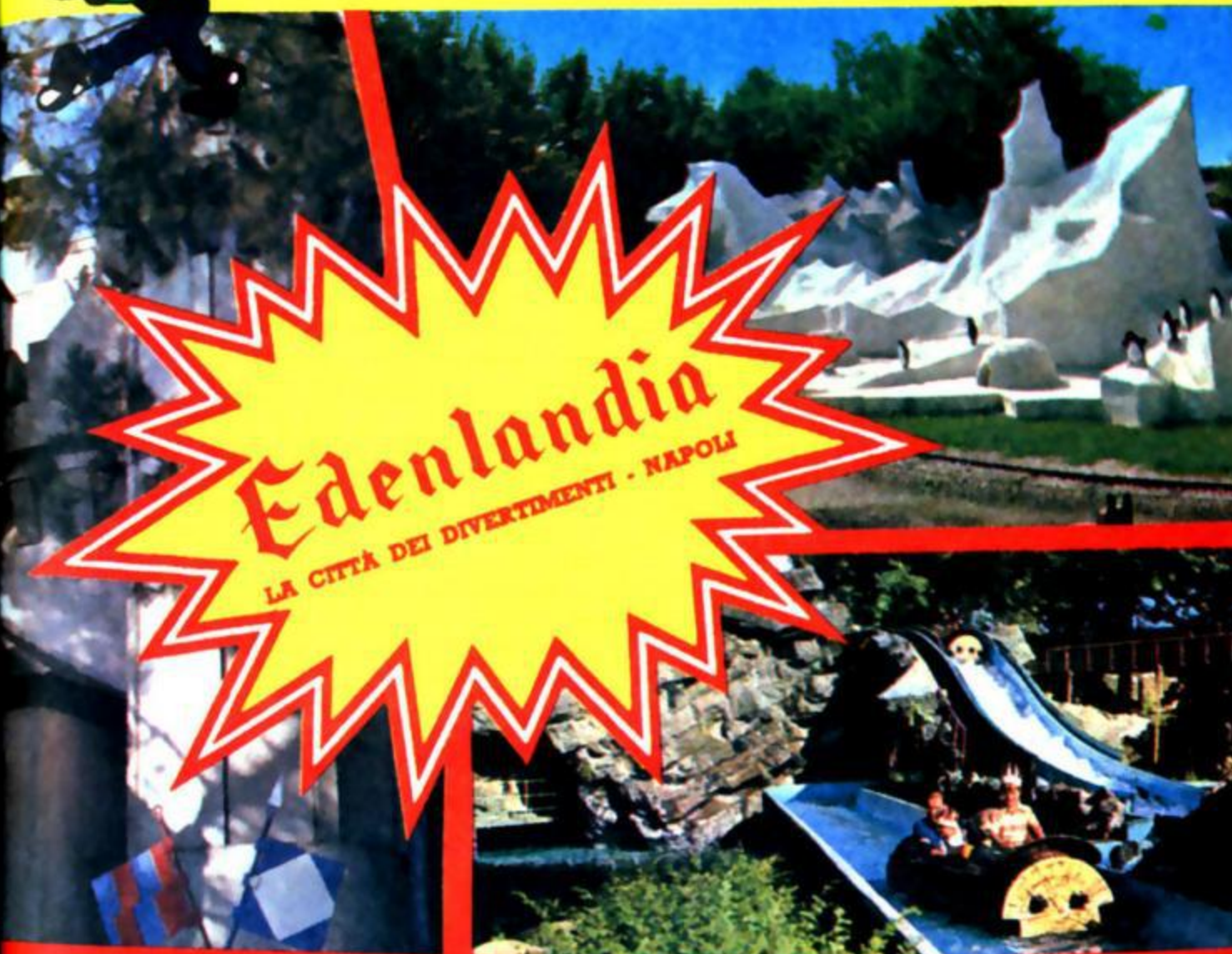
SE LO SAI RISPONDI

FAN - TA - STI - CO!!!

Torna «Leonardo», il genio dei videogames. Visto il successo ottenuto, con una precedente edizione di Se lo sai rispondi, *da questo videogioco, Topolino ne mette in palio altri dieci per i suoi lettori. «Leonardo», un gioiello elettronico della G.I.G. è fornito di console, tastiera di controllo, pulsantiera di comando, griglia di inserzione software incorporata e protetta. Programmi computerizzati a rendimento controllato. Sono inoltre caratteristiche di questo «Leonardo» la resa del colore e la riproduzione degli effetti, tutti di alto livello. Dispositivo di start professionale.*
Una tecnologia vincente offre prestazioni di altissimo livello, dando a ragazzi e adulti sicuro divertimento.
Videogame «Leonardo» è distribuito da LINEA GIG.

CACCIA AL TESORO NEWS

I giochi sono quasi fatti: la 2a fase, combattuta con un generale accanito impegno, si è conclusa, e le 21 magnifiche squadre finaliste sono già pronte per disputare la vera Caccia al Tesoro, ospiti di Edenlandia nei giorni 20, 21, 22, 23 e 24 giugno prossimo.
Come noto tutte le squadre che avevano superato nella 1a fase i 1.530 punti hanno ricevuto direttamente a casa una busta personale contenente altre 3 prove da svolgere, naturalmente uguali per tutti.
Nella prima si doveva prendere una particolare dotazione data di cifre, (1, 1, 2, 2, 3, 3, 3, 3, 3, 4, 4, 5, 5, 6, 7, 7, 7, 8, 9, 9, 9, 0, 0, 0) e utilizzando solo e tutte queste, comporre e scrivere una operazione aritmetica ineccepibile.
La seconda prova consisteva nel trovare e inviare un biglietto di un locale di pubblico spettacolo col numero di serie formato da cifre tutte pari o tutte dispari.
La terza prova, quella che ha scatenato la vera bagarre, consisteva nello scegliere una parola italiana di non più di 10 lettere e scriverne il maggior numero di anagrammi totali o parziali.
La prima prova è stata superata evidentemente con facilità irrisoria, visto che nessuna squadra ha inviato soluzioni sbagliate. Il massimo punteggio si otteneva con il minimo delle operazioni e pertanto soluzioni eleganti come: 33.755.877 + 13.243.123 = 46.999.000 (squadra Darko Rusconi di Marchirolo) sono state numerosissime, ma bisogna ben dire che anche se ha realizzato poco punteggio, la soluzione della squadra Feli[...] Romeo di Padova, (433 − 321): 4 . 30 [...] (567+70+230+7+9+9):1=598) è molto be[...] inventata.
Per la seconda prova, la pioggia dei biglietti p[...] disparati avrebbe fatto la gioia di un collezio[...]sta: alternati ai biglietti di balere e di cinema pa[...]rocchiali, ingressi all'Arena di Verona, a raffina[...] mostre d'arte e biglietti di tribuna d'onore di pa[...]titissime di calcio.
Ma è sull'anagramma che i concorrenti si so[...] del tutto scatenati inviando soluzioni contene[...] migliaia di parole, fra cui: "TOARCIANE, CER[...]STIO, SOCARENA, ETANOICA" e altre piacevole[...]ze simili, non erano neppure tra le più diffic[...]
Quasi tutti i concorrenti si sono premurati [...] mettere le parole in ordine alfabetico, (cosa che [...] facilitava l'opera di controllo) ma non è manca[...]chi, mettendo più di una volta le stesse parole, [...] cercato un mascheramento alla birichinata in u[...] pittoresco disordine di esposizione. Purtropp[...] per lui, si è imbattuto in un imperturbabile co[...]puter che segnalava impietoso ogni ripetizione [...] ogni anagramma sbagliato.
Le parole scelte per essere anagrammate, più c[...]munemente usate, sono state: "CARTESIAN[...] INCRESPATO, COSTERNATI e SCOMPARITE", e [...] punteggi raggiunti (gli anagrammi davano pu[...]teggio proporzionato alla loro lunghezza) so[...] stati straordinari. Alla fine dei controlli, partic[...]larmente complessi e impegnativi, brillavano [...] testa le seguenti 21 squadre:

CLASSIFICA
ROTONDO P. PAOLO CASERTA 31.910
MASSAGLI MARIA BARI 30.195
KAFTAL STEFANO MILANO 28.960
RIDELLA ALBERTO IVREA 28.865
BERGO' BARBARA CHIAVERANO TO 28.865
BERTHOLIN CRISTINA SAINT MARCEL AO 28.865
BRUNI ALIDA MILANO 27.655
MOLA CHIARA BARI 26.770
CASCIANO LUIGI MARSALA TP 26.215
GIANVITO GEMMA BARI 25.460
DE STISI LAURA BARI 25.220
DE STISI ROBERTA BARI 25.220
CHIOLO ALESSANDRO VERANO BRIANZA MI 24.75[...]
ESPOSITO MARIA CASANDRINO NA 23.245
DE STISI GUSTAVO MILANO 22.935
BERTI GIOVANNI MILANO 22.110
PEDRALI NOY MARZIO PAVIA 21.705
SANTORO LUCA BARI 21.500
QUINTINI ALESSANDRO MILANO 21.045
SANTORO ANTONELLA BARI 20.550
ANNUNZIATA MARCO NAPOLI 20.250

Eventuali reclami dovranno pervenirci entro e non oltre il 6 giugno 1984 telefonando al numero 02/75422610 [...] 75422419.
Alle 21 squadre finaliste sarà confermata la partecipazione ad EDENLANDIA a mezzo telegramma.

Giocare come un cane

Foto Rex

Il suo nome è Ossie, ha 3 anni e... gioca a pallone! E, a quanto pare dal palleggio, non gioca affatto male. Così la pensano i ragazzi della sua squadra, i Didcot Boys, che lo hanno ingaggiato come difensore. Quando Ossie è in campo, dicono i suoi entusiasti compagni di squadra, non c'è attaccante che riesca ad arrivare sino in porta.

OLIMPIADI IN TV PER 146 NAZIONI

Sono 146 le nazioni che trasmetteranno in tv i prossimi Giochi Olimpici. Lo ha annunciato il Comitato organizzatore di Los Angeles (Laooc) tramite il responsabile del settore televisivo, Michael O'Hara. Secondo la rete televisiva americana Abc, che si è assicurata i diritti di ritrasmissione per 225 milioni di dollari (360 miliardi di lire), quasi due miliardi e mezzo di persone si sono già assicurate la possibilità di assistere in tv ai Giochi. Saranno i Giochi Olimpici più seguiti e saranno anche i più «ricchi», viste le cifre che i vari sponsor hanno sborsato.

Leggo Topolino perché...

«Perché mi aiuterà a diventare il più bravo della classe!» Già, perché dovete sapere che Danilo Miranda, di Napoli (nella fotografia) ha soltanto 4 anni e mezzo e, quindi, non sa ancora leggere. Però, anche se ora si limita a guardare i disegni, conserva tutti i Topolino che acquista il fratello maggiore Ivano, in quanto è sicuro che, appena sarà capace di leggere, con l'aiuto di Topolino diventerà certamente il più bravo di tutta la classe!

Con la bella stagione riprende l'attività dei Bob Car

VELOCI, SOLO IN DISCESA

Nati come semplici e artigianali «carriole», oggi sono dei veri bolidi di Formula 1. Sono i Bob Car, vetture senza motore che affrontano discese a notevole velocità e per le quali vengono organizzate divertenti gare.
Nato in Romagna, questo sport oggi ha una Federazione (Federazione italiana carretti sportivi) che raccoglie numerosi club di tutta Italia), con circa 500 appassionati.
Ma vediamo le vetture. Abili artigiani hanno creato balestre, stabilizzatori di guida idraulici, cuscinetti a rulli e un sacco di altre «stregonerie» per trasformare le carriole (o «carretti sportivi») in veri bolidi che, oggi, possono raggiungere anche una velocità di 130 chilometri all'ora. Il costo di un Bob Car si aggira sul milione - milione e mezzo e molti dei pezzi vengono recuperati da auto o, addirittura, aeroplani in demolizione.
Alcuni tecnici, come Luigi Croce di San Colombano al Lambro, in provincia di Milano, montano sulle loro vetture anche congegni sofisticati come una specie di computer giapponese, per avere il mezzo sempre «sotto controllo»
La linea delle vetture è aerodinamica ed elegante, tanto da ricordare da vicino le vetture di Formula. A bordo vi sta il pilota e il frenatore. Al primo spetta solo il compito di tenere il bolide in strada, mentre al secondo sono affidate le due leve che fanno da freno.

Luigi Croce (a destra) con la sua auto. Croce è uno dei costruttori più attivi. Sta a San Colombano al Lambro, in provincia di Milano. Chi volesse da lui informazioni per costruirsi un'auto o per entrare a far parte di un Club, deve telefonare al 0371/897519-88503278. Sotto, il bolide mentre affronta una curva.

Foto G. Paolo Conso

shopping

Per la cartolina

La biro «Topolino», da mettere al collo. Pronta per mandare una cartolina dal mare... dalla campagna... La si trova da Avant-de-Dormir, Milano, e Chiaraduovo, Roma.

In vacanza e per l'aerobica

Una simpatica serie di borse, zainetti, buste di Fendi per Stiassi di Bologna. Qui la linea aerobica (ma va bene per tutto!) molto «fresca», caratterizzata dal bianco ravvivato dai motivi rossi e neri. La linea Fendi/Stiassi si trova nelle migliori cartolerie.

A cura di Carla Tanara e Giosi Sacchini
Foto di Gianni Cigolini
Gli oggetti presentati sono una libera scelta redazionale

I colori dell'estate

Vi piace disegnare? Ecco una matita portamine colorate da disegno, per «mettere sulla carta» il giallo del sole, l'azzurro del mare, il verde dei boschi. Questa matita della Pentel, che si trova nelle migliori cartolerie, si chiama Arlecchino. I suoi colori sono rosso, blu, marrone, arancio, giallo, rosa, azzurro e verde.

Chiudibuste... secondo i casi!

Per i messaggi dalle prossime vacanze, i chiudibuste con tanti «significati». Dal cuore, al «ti aspetto», a quello per una «giornata no» e così via. Sono della serie Feeling di Auguri di Mondadori e si trovano nelle cartolerie.

Gli appunti per ricordare tutto

Quante cose da ricordare, prima di partire per le vacanze! Si possono segnare su un blocchetto allegro come questo, caratterizzato da un succulento panino! È, con una serie di altri oggetti per cancelleria di I.R.P. e si trova in vendita nelle più fornite cartolerie.

In vacanza

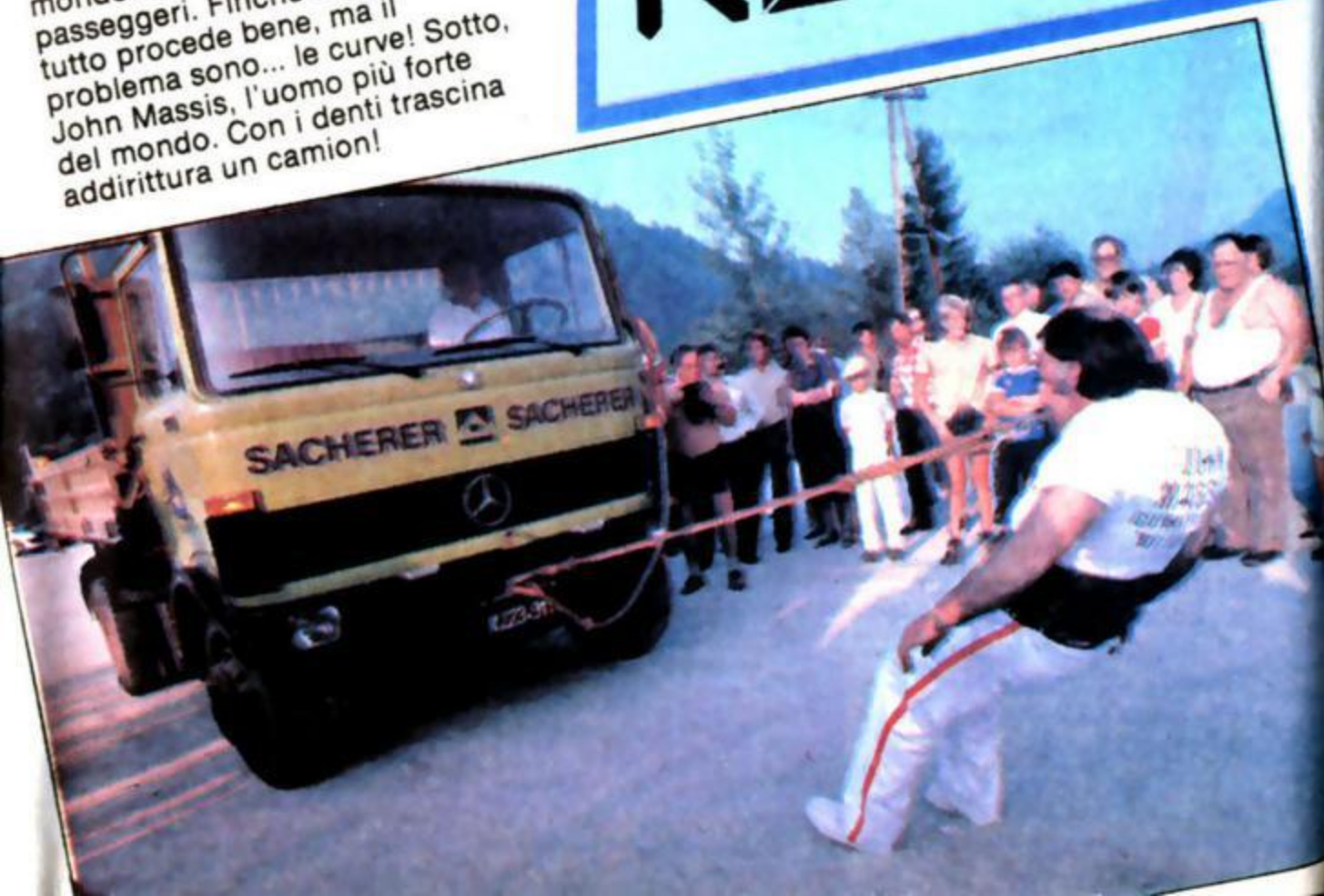
Le impressioni di viaggio, gli indirizzi dei nuovi amici. Ecco una serie di rubriche, quaderni, biro, in delicati colori della Norex, linea 012. In vendita nelle cartolerie.

Appuntamento con alcuni protagonisti del «Guinness dei primati». Se ne sono viste proprio delle belle: dai baffi più lunghi al più veloce «tagliatore» di zucchine!

Carrellata sui più curiosi, incredibili, eccezionali, folli primati

RECORD...ISSIMI

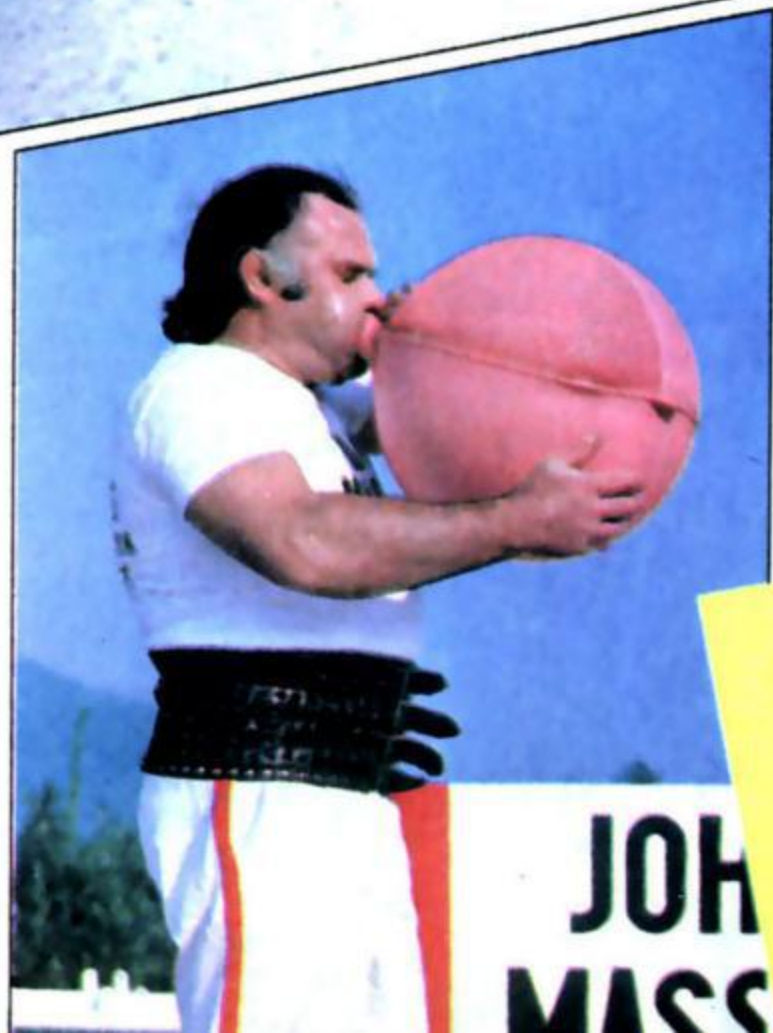
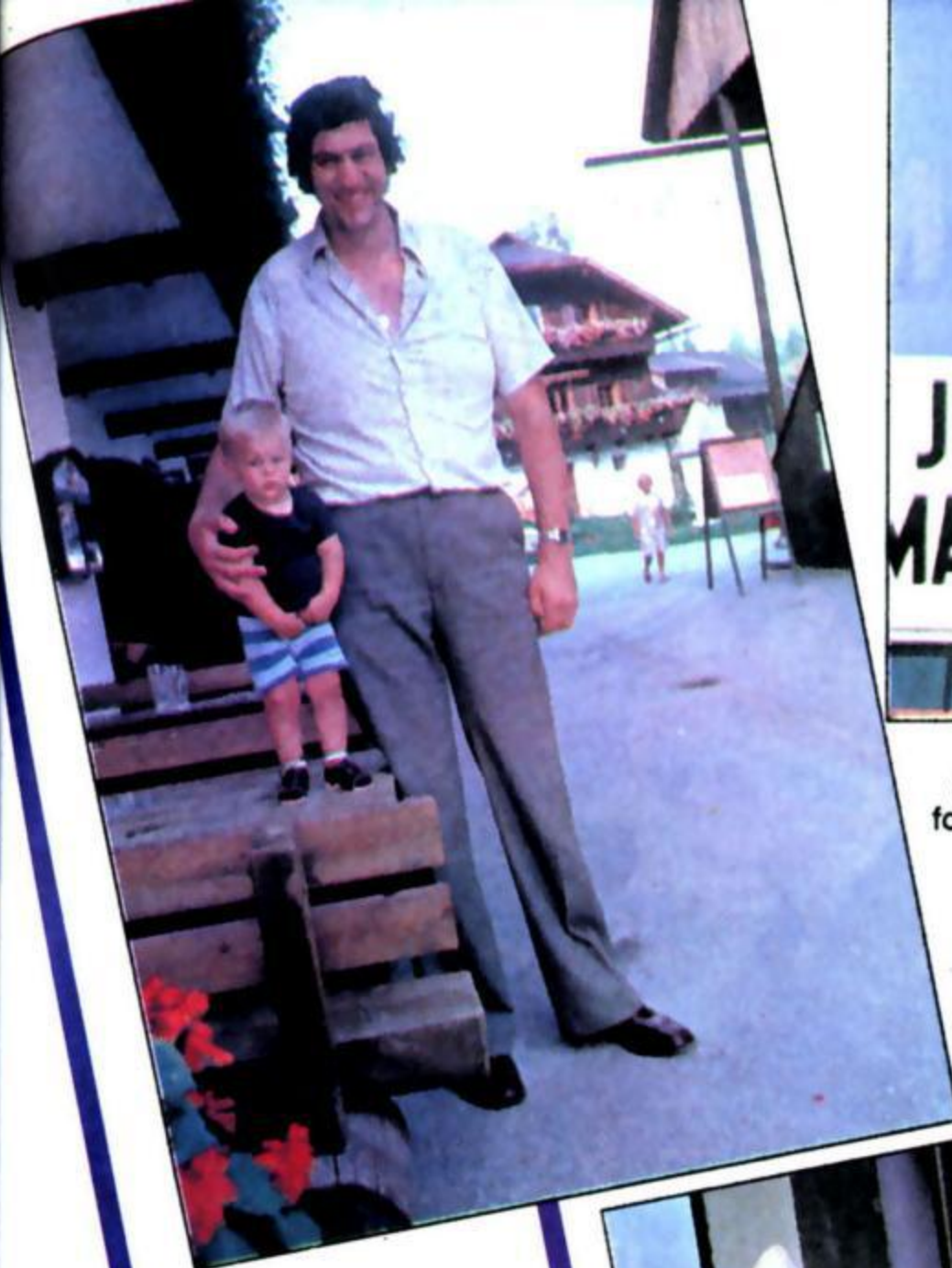
Foto Rex

Sopra, la moto più lunga del mondo. Porta oltre venti passeggeri. Finché si va diritti, tutto procede bene, ma il problema sono... le curve! Sotto, John Massis, l'uomo più forte del mondo. Con i denti trascina addirittura un camion!

Qui sotto, i baffi più lunghi del mondo. Sono dello scozzese John Roy e hanno un'apertura di un metro e 70 centimetri.

Donna Maiello, di New York, in un ristorante del Bronx si è mangiata, senza sosta, più di... 90 metri di spaghetti. Il record risale al 1982, ma è ancora imbattuto!

Carrellata sui più curiosi, incredibili, folli primati

RECORD...ISSIMI

Denise Culp è un contorsionista che, con gli schettini ai piedi, è passato sotto un'asticella posta a soli 15 centimetri di altezza.
Questo «sport» si rifà al «limbo», una danza del Centro America, per la quale occorre grande abilità. Immaginatevi, poi, quando la si pratica con gli schettini ai piedi!

Ecco ancora John Massis. L'uomo più forte del mondo, è anche l'uomo con i polmoni più potenti. Riesce a gonfiare un pallone di gomma dura in pochissimi attimi. Roba... da scoppiare! Al termine dell'esibizione, pare che John non abbia neppure il fiatone!

Chris Greener (quello grande) dice di essere l'uomo più alto di tutta l'Inghilterra. Senza scarpe, misura due metri e 30 centimetri.

Sempre lui, l'uomo più forte del mondo, mentre piega una sbarra di acciaio come se fosse una cravatta. Questo è uno dei suoi esercizi preferiti.

È il cuoco più veloce del West. Taglia un cetriolo di 30 centimetri in 22 fettine, impiegando 19 secondi. Decisamente un ottimo tempo! E che occhio nel tagliare!

PRONTO PER SALIRE A BORDO?

GRANDE CONCORSO

IL CAPITANO TI ASPETTA!

Tente ha organizzato per tutti i ragazzi un concorso con premi favolosi!

Il primo è una crociera: 7 giorni in giro per il mare su una nave vera, una delle grandi navi Costa, per visitare le città più belle del Mediterraneo.

Per partecipare, vai dal tuo negoziante e scegli un gioco Tente. Insieme al gioco, lui ti darà il catalogo Tente. Leggi bene l'ultima pagina e scrivici subito!

Puoi vincere:

1 - Una crociera di 7 giorni nel Mediterraneo, insieme ai tuoi genitori, con una sosta a Barcellona per visitare la fabbrica Tente.

2 - Una consolle Atari e 10 cassette di videogiochi.

3 - La collezione completa dei giochi Tente e ancora centinaia di giochi.

TENTE®

Giochi scelti da Mondadori

A TUTTO BIT-MAN

chi è Bit-man

ANCORA NON SE NE SA MOLTO, MA DA QUANTO SI E' POTUTO APPURARE BIT-MAN E' UNA SPECIE DI SPIRITELLO. NON ABITA NEI BOSCHI O NELLE ACQUE DEI FIUMI COME GLI ELFI O I FOLLETTI, MA NEI GIARDINI DELL'INFORMATICA. NON E' DOTATO DI POSSENTI MUSCOLI COME SUPERMAN, MA NON E' MENO VELOCE: TE LO RITROVI SEMPRE E DAPPERTUTTO AVVOLTO NEL SUO MANTELLO. FACCENDONE COM'E', APPENA CON LA SUA ANTENNA "SENTE" DI QUALCHE NUOVO COMPUTER O SIMILE, ECCOLO CHE VUOL SUBITO ANCHE LUI PROVARE, TOCCARE, MANEGGIARE. LO FA CON LA DIMESTICHEZZA DI UN ESPERTO, MA, ATTENZIONE! CON LA SUA INGENUITA' POTREBBE COMBINARE QUALCHE GUAIO... QUEI DUE GATTI, POI, CHE GLI STANNO SEMPRE ATTORNO, SI CHIAMANO FLIP E FLOP: UNO E' BIANCO, L'ALTRO E' NERO. PER IL RESTO SONO PERFETTAMENTE UGUALI. CON I COMPUTERS SEMBRA NON ABBIANO NULLA A CHE SPARTIRE, CIO' NON TOGLIE CHE FACCIANO SEMPRE COMPAGNIA AL NOSTRO BIT-MAN E SPESSO LO FANNO ANCHE RIFLETTERE SU QUALCHE, DICIAMO "DETTAGLIO". DI LORO SI PUO' DIRE CHE SONO, QUANTOMENO, "SORPRENDENTI"; TUTTAVIA NON FANNO PROPRIO ARRABBIARE, MA SOLO UN PO' SORRIDERE.

DALL'ABACO AL SUPERBIT

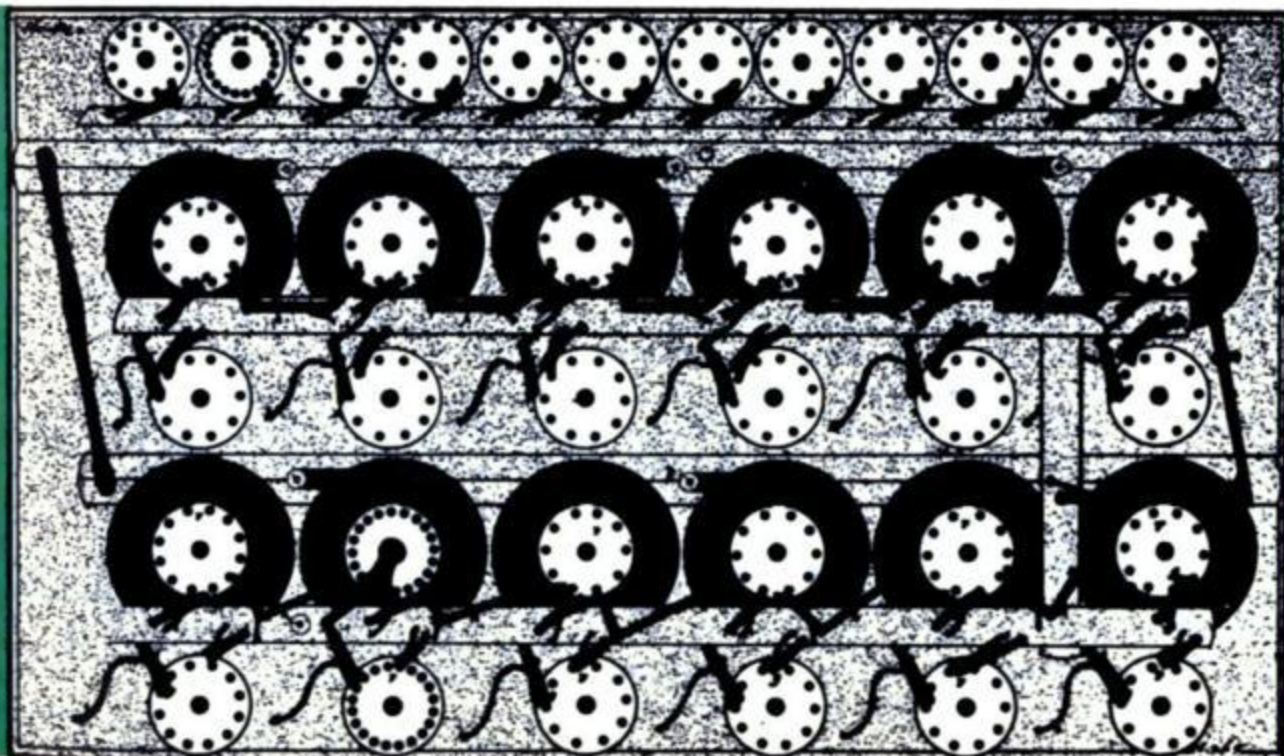
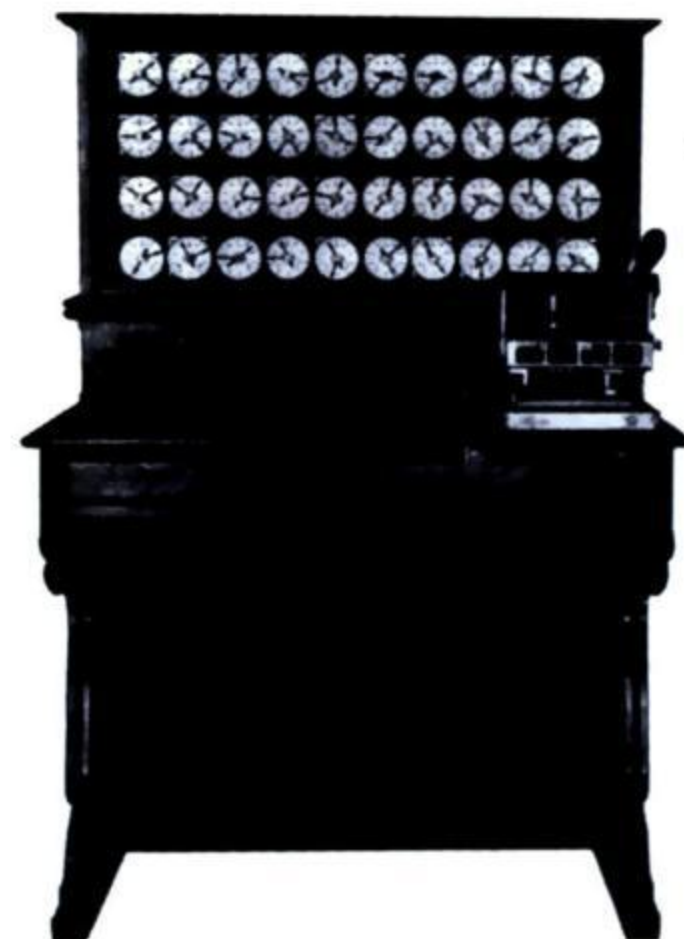
L'uomo, da sempre, ha avuto necessità di fare i conti. Oggi può realizzare operazioni complicatissime in poche frazioni di secondo. Ma, quanti anni e quanti studi ci sono voluti per arrivare al computer?

L'uomo ha inventato prima i calcoli o prima gli strumenti per aiutarsi a farli? Quasi quasi, è una domanda del tipo «uovo o gallina»: di sicuro, per imparare a fare le operazioni aritmetiche l'uomo ebbe bisogno di quegli «strumenti» rudimentali che erano i sassolini sul pavimento della caverna... o le dita. E non appena i conti diventarono un po' più complessi, inventò l'«abaco»: dapprima una tavoletta con delle scanalature in cui inseriva delle pietruzze, poi il nostro «pallottoliere». I cinesi sono ancor oggi abilissimi nell'usare un complicato pallottoliere a gran velocità, con un suono di mitragliatrice in piena azione.

Certo, se vogliamo pensare a una «calcolatrice» vera e propria - cioè a una macchina capace di compiere automaticamente una certa operazione aritmetica su dei «dati» forniti dall'utente - bisogna aspettare il '600, quando un francese diciannovenne che sarebbe diventato un matematico e filosofo celebre (Blaise Pascal) decise di aiutare il padre, esattore delle tasse, creando per lui un ordigno meccanico capace di sommare due numeri, per lunghi che fossero. Con la «Pascalina» nasceva l'epoca del calcolo meccanico.

Poi, per un paio di secoli o giù di lì, questo o quell' inventore presentarono al pubblico discendenti a mano a mano più complesse di questa prima pascalina: occorreva, però, sempre che l'uomo comandasse la singola operazione, fornendo i dati su cui doveva essere compiuta. Niente di più complesso, niente che si avvicinasse agli autentici calcolatori, che sanno eseguire automaticamente intere successioni di operazioni (i «programmi») scelte in precedenza da chi li usa e sanno ripeterle quando si voglia su dati diversi. L'idea di programma nacque quasi per gioco!

Nel Settecento comparvero dei meravigliosi giocattoli meccanici, degli «automi», capaci di scrivere una lettera o di suonare una musica o di compiere un gioco prescelti da chi li usava... di fatto, macchine «programmabili»! Al principio dell'Ottocento, poi, un francese - Jacquard - costruì un telaio meccanico nel quale una scheda di cartone perforato «guidava» il sollevamento dei fili della trama e il passaggio delle spolette, in modo da ottenere un determinato disegno: cambiando la scheda perforata si cambiava anche il disegno del tessuto. «Programmazione» e «schede perforate» rispunteranno coi calcolatori.

E arriviamo a un signore inglese geniale e di pessimo carattere, Charles Babbage, che progettò nel 1833 una macchina grande, complicatissima, una «macchina universale»: la «macchina analitica». Una bella signora amica di Babbage, Ada Augusta contessa di Lovelace, figlia del poeta Byron, si appassionò all' invenzione e ne capì l'importanza forse meglio dello stesso autore... la macchina era *programmabile*. L'uomo poteva scegliere a suo piacere le operazioni e la macchina le avrebbe ripetute automaticamente quante volte si fosse voluto, su dati sempre diversi. (Una piccola rivincita? Oggi,

Nella pagina precedente, gli ingranaggi della macchina inventata da Pascal per eseguire addizioni e sottrazioni. Qui a fianco, un «pianoforte per statistiche», trisnonno dei moderni elaboratori.

«Ada» è diventato il nome di un nuovissimo «linguaggio» per i calcolatori... coraggio, ragazze!) Oh, certo, la macchina analitica non funzionò mai. La tecnologia dell' epoca non era in grado di produrre le centinaia di ingranaggi estremamente precisi che sarebbero occorsi. L'idea di un calcolatore era nata, ma per la realizzazione mancava ancor più di un secolo.
Intanto, in quell'Ottocento che si definiva «il secolo delle macchine», nasceva una nuova potenza industriale: gli Stati Uniti. Proprio là, Hollerith inventò, per compiere le statistiche del censimento, una macchina che oltre a leggere numeri accettava anche altre informazioni e le usava per compiere i suoi conti. Era la prima macchina tabulatrice, la nonna di tutti i centri meccanografici: una macchina elettrica, finalmente! I dati venivano rappresentati con dei forellini su schede di cartone... sicuro, le schede perforate usate ancora oggi .
La macchina di Hollerith ebbe un enorme successo. E per produrre le nuove macchine nacquero anche nuove aziende, compresa la «Industria Internazionale Macchine d'Affari», o «International Business Machines»... già, IBM!
Ma c'erano altre persone che avevano bisogno di fare molto rapidamente calcoli complessi, oltre ai contabili e ai funzionari statali: c'erano gli scienziati e (purtroppo era arrivata la seconda guerra mondiale) c'erano i militari. Puntare una batteria della contraerea era un' operazione che richiedeva calcoli complicatissimi in un tempo molto breve, oppure una gran fortuna: un gruppo di giovani scienziati dell'Università di Pennsylvania propose all'esercito americano di creare una macchina rivoluzionaria, una macchina *elettronica*!
Per diverso tempo, però, molti considerarono i nuovi «mostri», i calcolatori elettronici, come delle curiosità, dei giocattoli per scienziati, che non avrebbero avuto un gran futuro. Quattro o cinque macchine del genere avrebbero permesso ai matematici di risolvere tutti i loro problemi, agli astronomi di calcolare le orbite delle loro preziose comete, e poi tutto sarebbe finito... o no?
E invece no. Ingombranti, fragili, orribilmente complicati da usare, i primi calcolatori (la «prima generazione») cominciarono a conquistare altre frontiere: e intanto compariva un oggetto piccolo, robusto e poco affamato di energia. Nasceva il transistor, pronto a soppiantare le valvole: con tutte quelle buone qualità, non ci voleva molto per pronosticare la sua vittoria. Con il transistor, i calcolatori entrarono nella «seconda generazione», e contemporaneamente gli scienziati trovarono il modo di renderli più «amichevoli», creando dei «linguaggi» che semplificavano il problema di comunicare con loro.
E arrivò subito la «terza generazione», con i primi «circuiti integrati» che ospitavano migliaia di transistor e aiutavano a rendere le macchine sempre più potenti e meno ingombranti, meno costose. I calcolatori accompagnavano l'uomo sulla Luna e a bordo dei treni rapidi, lo aiutavano in banca e in ospedale, davano una mano a progettare le auto e anche a costruirle, giocavano a scacchi e scrivevano musica... e oggi?
Oggi, così a occhio, siamo alla «quarta generazione», e la quinta bussa alla porta. Il calcolatore è diventato uno strumento accessibile a chiunque: un giocattolo, addirittura. Scomparsi gli specialisti in camice bianco, scomparso il mistero, è arrivato il superstrumento per tutti. Quello che gioca con te, che ti dà una mano con il compito d'aritmetica, che controlla il motore dell'auto di tuo padre per fargli risparmiare benzina, che domani lavorerà con te in ufficio o in fabbrica. Il «mostro» è diventato l' amichevole Bitman!

In questa pagina, un moderno computer. Il suo utilizzo spazia in ogni campo, dal mondo del lavoro alla scuola, dalla casa ai giochi.

IL VOCABOLARIO DI BIT-MAN

L'elettronica, e in particolare l'informatica, è uno dei campi che ha visto nascere una quantità enorme di vocaboli e di modi di dire.

BIT

Anzitutto l'origine: BIT deriva dall'inglese **Bi**nary digi**t** che significa, alla lettera, cifra binaria ed è una parola così semplice, facile da pronunciare, insomma così azzeccata che non è assolutamente il caso di tentare di tradurla: è proprio una parola «universale».
Veniamo ora al significato. Come le cifre decimali sono simboli che possono assumere dieci diversi valori 0,1,2,...,9 così le cifre binarie possono assumere due soli valori, cui si danno diversi nomi a seconda del contesto in cui si sta ragionando:
falso, vero: quando si stanno considerando gli aspetti logici
false, true: idem, ma in inglese.
0(zero), 1(uno), quando si vuol evidenziare l'aspetto numerico.
Low, high, quando si fa riferimento a segnali elettronici in cui una tensione può assumere il livello basso (low) o alto (high).
Si può quindi dire che il bit è l'unità di informazione espressa in forma binaria.
Questa è la visione astratta, cioè concettuale del bit, ma possiamo notare che spesso il termine **bit** viene usato per designare anche cose concrete. Tutte le informazioni per essere comunicate o anche simplicemente «ricordate» hanno bisogno di un supporto, cioè di un dispositivo che possa assumere tante diverse configurazioni quante sono le possibili informazioni che esso deve rappresentare. Nel nostro caso si usa spesso il termine **bit** per indicare non tanto l'informazione quanto il circuito che la rappresenta: si parla quindi, per esempio, di registri da 8 **bit**, di memorie da 4096 **bit** ecc.

BYTE

L'informazione rappresentabile con un bit è piuttosto scarna (due valori soltanto...); ecco quindi che per rappresentare informazioni un po' più ricche si ricorre all'accorgimento di utilizzare i bit non isolatamente, ma a «gruppetti». Pensiamo per un attimo all' alfabeto morse: utilizza due soli simboli - il punto e la linea - ma raggruppati in brevi sequenze in modo da poter rappresentare tutti i caratteri dell'alfabeto in forma codificata.
Il termine BYTE (pronuncia bait), che letteralmente in inglese significa bocconcino, sta appunto a indicare una sequenza contigua di otto bit.
Come mai proprio 8?. Beh, innanzitutto 8 è una potenza di due (due alla terza per la precisione), e nell'informatica basata su rappresentazione binaria delle informazioni tutte le potenze di due sono numeri «magici» e ricorrenti. Poi 8 bit sono la giusta quantità per rappresentare tutti i simboli di stampa, cioè alfabeto maiuscolo e minuscolo, cifre, segni di interpunzione, ecc. Infine i primi e più diffusi microcalcolatori trattano i bit a otto alla volta, cioè un **byte** alla volta.
Colgo l'occasione per farvi notare che vi sono calcolatori più potenti che trattano i bit a gruppetti di 16, 32 e più: questi gruppetti vengono detti **PAROLE** (in inglese WORD) e si dice che un calcolatore ha lunghezza di parola di 16 bit o, che fa lo stesso, di due **byte,** per indicare appunto che quel calcolatore è in grado di trattare 15 bit alla volta. Ecco quindi che per indicare una quantità di memoria in modo univoco si parlerà di bit, o più spesso di **byte,** perché esprimendo la quantità di PAROLE ci si riferisce a qualcosa che varia da calcolatore a calcolatore.

MILLI MICRO NANO PICO MEGA GIGA TERA CHILO

*Quanti tutti in una volta! Avrete certamente riconosciuto almeno **milli** (millimetro) e **chilo** (chilogrammo) come rispettivamente indicatori di sottomultiplo e di multiplo di unità di misura, ma forse non tutti sapete che esistono anche altri sottomultipli e multipli, con i seguenti significati:*
***milli** m = millesimo; **micro** u = millesimo di milli = milionesimo; **nano** n = millesimo di micro = miliardesimo; **pico** p = millesimo di nano = trilionesimo; **chilo** K = mille; **mega** M = mille migliaia = un milione; **giga** G = mille milioni = un miliardo; **tera** T = mille miliardi = un trilione.*
Perché questa presentazione? Innanzitutto l'elettronica con l'elevata velocità dei suoi fenomeni ci ha abituato ad avere a che fare con tempi dell'ordine dei microsecondi (us) e anche dei nanosecondi (ns) o, visto all'inverso, con frequenza dell' ordine di Megahertz (MHz) e Gigahertz (GHz).
C'è però anche una serie di importanti considerazioni da fare sull'uso dei multipli per indicare grandi quantità di memoria. Ricordate il BYTE di cui sopra? Ecco, potete immaginare facilmente, anzi certamente sapete che per essere utile, un calcolatore ne dovrà poter memorizzare un bel po', diciamo molte migliaia e persino milioni.
Niente da stupirsi quindi che siano di uso frequente, parlando di memorie, espressioni del tipo 32 Kbyte (talvolta confidenzialmente abbreviato a parole in «trentadekappa») 1/2 Mbyte, eccetera.

Il Fumetto

Il Fumetto

STORIA DI UN PERSONAL COMPUTER

Dal 1979 a oggi, le idee, le invenzioni, le battaglie di sir Clive Sinclair che ha dato il nome a tanti computer.

Harold Mc Millan, ex primo ministro inglese (a sinistra) in compagnia di sir Clive Sinclair. Il «papà» degli omonimi computer sta mostrando allo statista un programma educativo su Spectrum.

L'idea di un «calcolatore domestico», un personal computer di costo così basso da poter essere comperato da chiunque e da diventare un giocattolo, un aiuto per la contabilità di casa, un compagno per le ore libere, insomma proprio «il computer di casa», naturalmente, era venuta prima in America: però, però... i primi calcolatori «domestici» erano ancora piuttosto cari.

La novità comparve in Inghilterra, nel '79: a una macchinetta grande come il palmo della mano, leggero, con una tastiera nera senza pretese... ma un piccolo, autentico calcolatore per meno di 100 sterline (al cambio dell'epoca, meno di 200.000 lire). Sul mercato dei «calcolatori personali» era comparso d'improvviso un nome nuovo: Sinclair.

Per cominciare, chi era questo signore? Clive Sinclair aveva una bella esperienza nel campo dell'elettronica a buon mercato: sebbene avesse solo trentasette anni, aveva già lanciato diverse imprese, anche se non tutte avevano avuto fortuna. Sarebbe stato quel piccolo calcolatore senza pretese - insieme a tutti i numerosi antecedenti sempre piccoli, ma anche più potenti - a dargli la fama e il titolo di «baronetto per meriti industriali». Cerchiamo di ricostruire almeno qualche brandello della storia di questo signore - un tipo talmente schivo che trovare una sua foto recente è un'impresa praticamente impossibile.

Una ventina d'anni fa migliaia di radioamatori cominciarono a costruirsi piccoli apparecchi a transistor.

Il giovanotto Sinclair ebbe l'idea di rivolgersi proprio a quelle migliaia di appassionati con pochi soldi e tanto entusiasmo, offrendo transistor e altri componenti elettronici a buon mercato: forse senza tutte le garanzie di altissima qualità sbandierate dalle ditte di gran nome, ma quelle garanzie non interessavano poi tanto a quel particolare pubblico. Quando vi costruite la vostra radiolina o il vostro giradischi usando strumenti di fortuna per montarli e per controllare se tutto funziona, non potete pretendere di raggiungere le prestazioni di cui si vantano i signori dell'alta fedeltà! L'importante è che l'oggetto funzioni, e che faccia tutto quello che voi gli chiedete e che ve lo siate fatto con le vostre mani, per poche lire... tutte cose che Sinclair capiva benissimo. Nella scia dei transistor vennero i primi circuiti integrati, e con loro l'idea di radio e di impianti Hi-Fi straminiaturizzati: una radio grande come una scatola di fiammiferi, uno stereo poco più ingombrante. Questa volta la scommessa di Sinclair non riuscì: nella lotta con i giganti, le dimensioni microscopiche coinvolgevano dei problemi di produzione che non potevano essere superati dall'attrattiva del «piccolo è bello» - e, intanto, il Giappone compariva sulla scena dell'alta fedeltà con una prepotenza da schiacciasassi. L'iniziativa di Sinclair era

condannata al fallimento. State per caso dicendo che voi, a questo punto, avreste cambiato campo d'attività? Abbandonato l'elettronica? Be', lui - Clive Sinclair, cioè - non la pensava così. Stava comparendo sul mercato un'ennesima novità, e naturalmente non poteva lasciarsi sfuggire l'occasione: arrivano le calcolatrici elettroniche tascabili. Le prime erano americane, abbastanza ingombranti e relativamente costose: qualche decina di dollari, qualche decina di migliaia di lire. Gli Europei che tornavano dagli Stati Uniti o da Hong Kong mostravano orgogliosamente il loro esemplare, comperato in un negozio «duty-free» di qualche aeroporto transoceanico... e poi all'aeroporto di Londra comparve una calcolatrice più piccola, leggera, con un modesto abito di plastica grigia, che costava solo sette sterline: e inalberava di nuovo il nome «Sinclair».

Nel 1979 arrivò nei negozi inglesi una novità. L'abbiamo già presentato: piccolo, scuro, senza pretese, anche un poco fragile, si chiamava «ZX80». Sinclair aveva aperto le porte del mondo dei calcolatori a una quantità di gente e, soprattutto, a una quantità di ragazzi. La memoria era poca, scrivere i programmi non era poi tanto facile, ma il collegamento col televisore di casa per avere il «terminale video» richiedeva solo di infilare un cavo nel connettore opportuno e con poche sterline in più si poteva allacciarsi al registratore che serviva per ascoltare i «Rolling Stones» o i «Bee Gees», e avere un' autentica memoria di massa sulle cassette audio. Fu un successo immediato, travolgente.

Due anni dopo, lo «ZX81» soppiantò il primo modello: Sinclair stava mettendo in pratica le sue teorie (a volte un po' curiose) sulla necessità che l'Europa si sviluppasse «in casa» la sua microinformatica. «ZX81» era costruito con componenti progettati per l'occasione, e nonostante la potenza fosse maggiore che nel modello precedente, il costo era sceso ben sotto quelle duecento sterline iniziali.

Un altro anno, e nel 1982 compare il fratello maggiore: Spectrum.

Può essere curioso scoprire che la ditta di Sinclair non produce direttamente tutto questo: la «Sinclair Research» è una ditta di progetto, che sviluppa i disegni originali, ma poi affida la produzione ad altri. Tipicamente (di nuovo, le teorie «europeistiche» di Sinclair!) la produzione è affidata a industrie elettroniche più o meno in crisi, che possono trovare così una via per la riqualificazione attraverso la conversione a tecnologie nuove.

1984: è in arrivo qualcosa di nuovo. C'è il «progetto QL»: un microcalcolatore tutto nuovo che entrerà in tutte le scuole inglesi.

Eccovi al volante di una Formula Uno, pronti ad affrontare un circuito impegnativo, in una lotta contro avversari agguerriti e contro il tempo. Ci riferiamo a POLE POSITION, una delle proposte di casa ATARI. Questo videogioco ha le carte in regola per diventare uno dei vostri favoriti.

LO SCHERMO

In basso si vede la vettura rossa con cui parteciperemo alla corsa. Dinanzi a essa si snoda la pista, delimitata ai lati da due cordoli bianchi e rossi. La parte superiore dello schermo è riservata alla strumentazione così composta: segnapunteggio, indicatore di velocità, contasecondi, tempo disponibile.

COMANDI

È d'obbligo il joystick. Ci sono a disposizione due marce (LO=low=lenta e HI=high=veloce). Spostando avanti la leva, si innesta la marcia lenta; spostandola indietro, quella veloce. Muovendo la leva verso destra e verso sinistra, si fa sterzare l'auto rispettivamente verso destra e sinistra (la sensibilità dello sterzo è notevole). Il pulsante rosso funge da freno e, a gioco fermo, consente di iniziare una nuova partita.

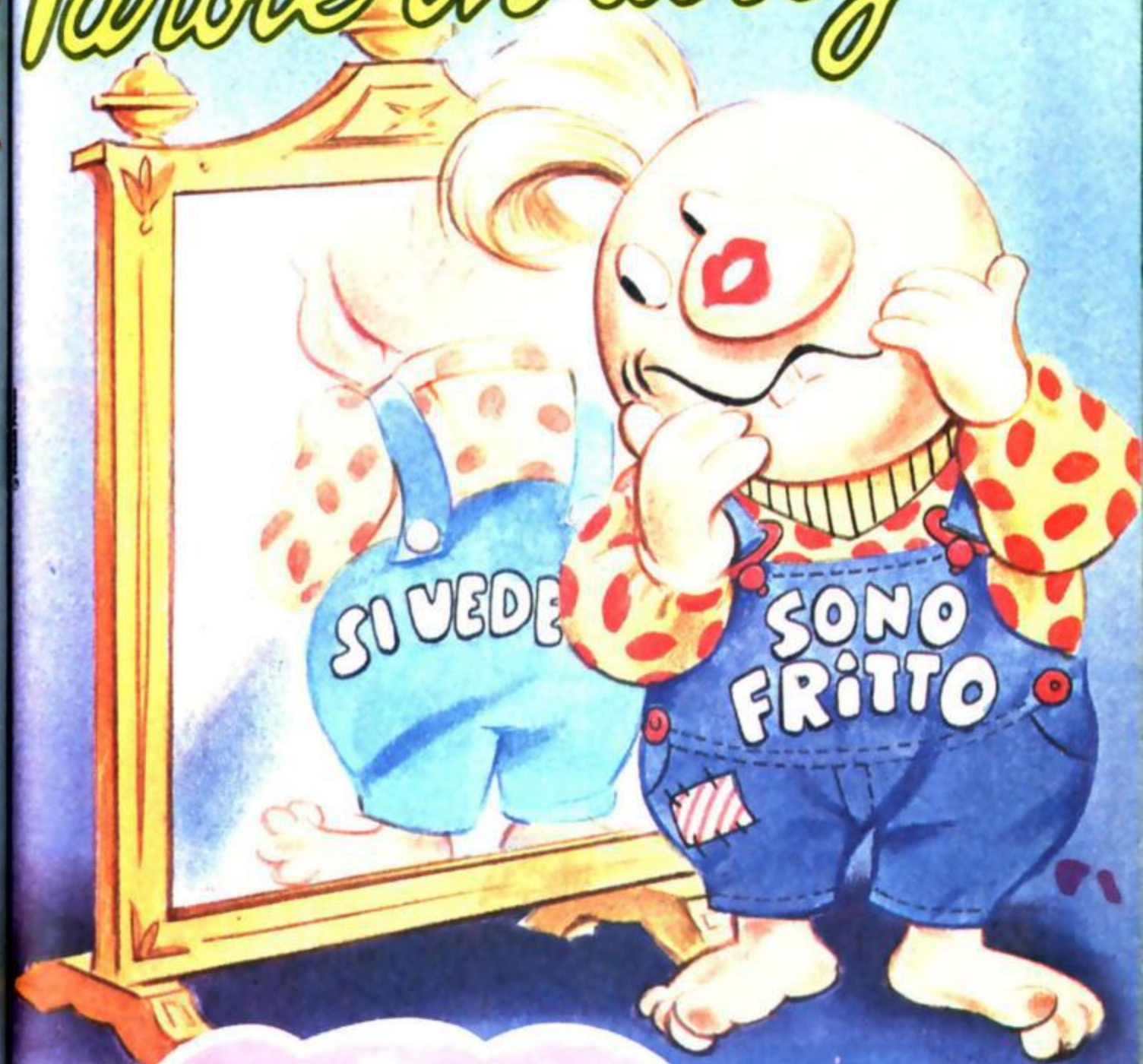
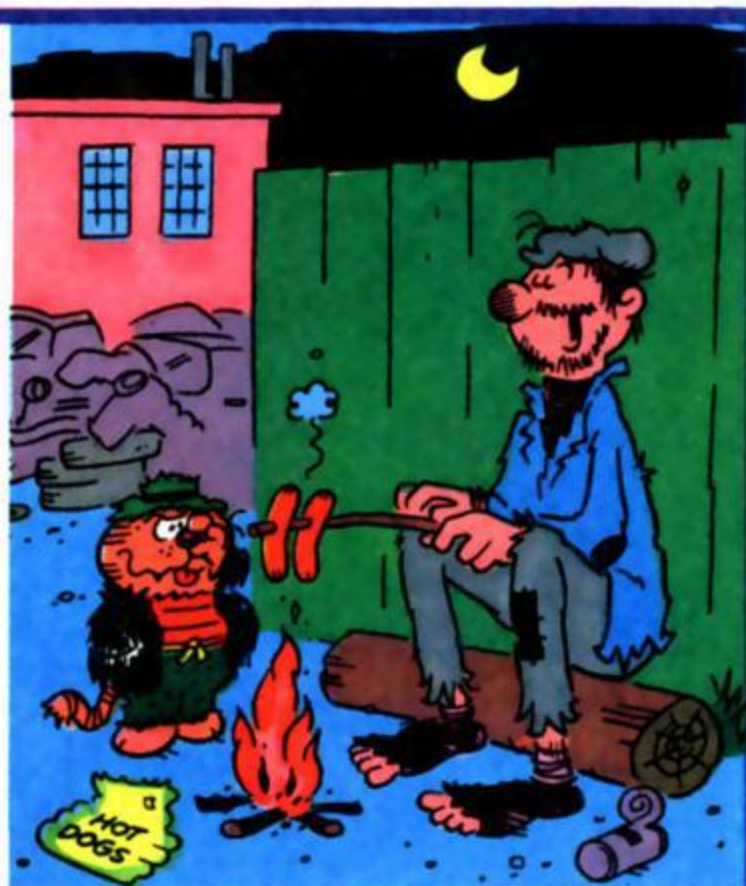
LEGENDA

- ● = insufficiente;
- ●● = sufficiente;
- ●●● = discreto;
- ●●●● = buono;
- ●●●●● = ottimo.

IL GIOCO

La corsa si articola in due fasi, come un vero Gran Premio: qualificazione (1 giro) e gara (4 giri). Per poter partecipare alla gara occorre percorrere il giro di qualificazione in meno di 73 secondi. Un segnale sonoro acuto, preceduto da tre toni più cupi, dà il via alla gara. La partenza deve essere effettuata con la marcia lenta, per innestare subito dopo quella veloce e liberare così tutta la potenza della nostra auto. A mano a mano che la pista si snoda sotto le ruote, dobbiamo sorpassare le vetture più lente. Mentre nel giro di qualificazione queste auto mantengono la propria traiettoria, nella gara vera e propria possono cambiare corsia all'ultimo momento, costringendoci ad acrobazie funamboliche per effettuare il sorpasso. Se non riusciamo a evitare lo scontro, niente paura, l'incidente causerà solo una perdita di tempo, come accade anche ogni volta che si urtano i cordoli a lato della pista. I quattro giri del Gran Premio vanno percorsi in un tempo via via decrescente per ciascuna tornata; se non si effettuano nel limite richiesto, la macchina si fermerà e al punteggio ottenuto verranno sommati 50 punti per ogni auto sorpassata. Analogamente se si terminano i quattro giri in tempo utile, i secondi risparmiati verranno tramutati in punti e anche in questo caso si sommeranno al totale 50 punti per ogni sorpasso effettuato. L'andamento della corsa è in ogni momento sotto controllo, grazie alla strumentazione che ci consente di vedere quanti secondi sono trascorsi dall'inizio di ogni giro e quanti ne restano ancora per terminare il giro in tempo utile. Alla fine, completato il percorso per quattro volte, comparirà il punteggio ottenuto, alternatamente al tempo totale impiegato.

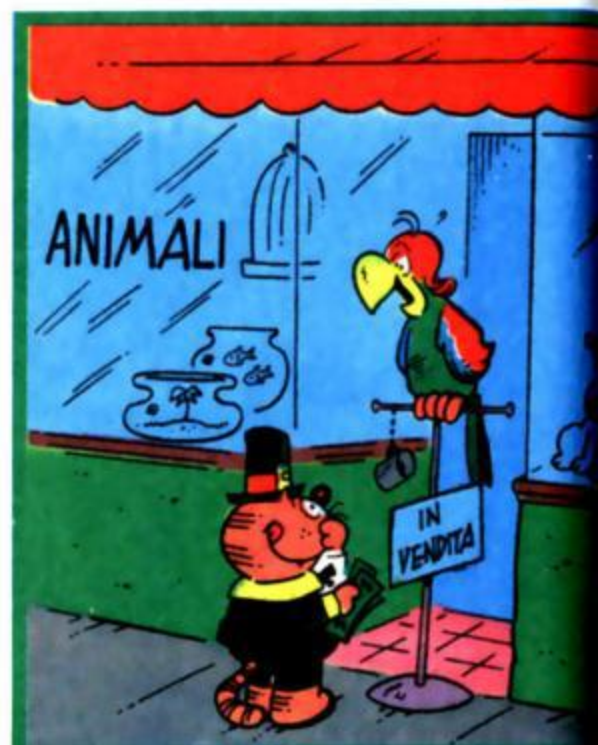
Grafica: ●●●●
Effetti sonori: ●●●●
Varietà di gioco: ●●●
Originalità: ●●● 1/2
Reperibilità: ●●●●●
Rapporto qualità/prezzo: ●●● 1/2

Come tutti i videogiochi che si rispettino, anche POLE POSITION ha alcuni trucchetti che consentono di migliorare i risultati. Per esempio è consigliabile mantenersi sempre nel mezzo della pista in modo da poter sorpassare sia a destra sia a sinistra le vetture che improvvisamente cambiano corsia. Altra strategia fondamentale è quella di sterzare sul cordolo, nel caso che durante un sorpasso in curva la vettura davanti a noi cambi corsia; il tempo così perso sarà comunque inferiore a quello che si perderebbe in un incidente.
Ora però basta con i suggerimenti: a voi scoprire le tattiche migliori.

— Non saranno di prima scelta, ma è il prezzo della libertà di noi vagabondi!

— Sono pronto! Libera il gatto!

— Cameriere, ho una fame da lupo!
— Benissimo, signore, le porterò una bella porzione di agnello!

Il proprietario della fabbrica di colla era molto soddisfatto: i suoi dipendenti erano... attaccatissimi al lavoro.

— Pierino, quando il grano è maturo?
— Quando lo si taglia, signora maestra!

— Il piatto tradizionale per la festa dello sbarco dei pellegrini è il tacchino!

— Bisogna lasciarlo stare quando sta tendendo agguati!

— Il padrone del prossimo paziente ha un'aria scorbutica. Speriamo bene!

— Fuori! Non importa se il merlo ha fatto il nido sulla cuccia!

— Cosa fa lì il nostro cartello?

— Vai a prenderlo!

— Franco — chiese l'insegnante durante l'interrogazione di chimica — Qual è il simbolo del calcio?
— Il pallone, signora professoressa!

— Lo so, è un brutto vizio, ma non me lo posso proprio levare — disse il camino che fumava continuamente.

— Come va il tuo frutteto?
— A gonfie mele!

AGENDA OROSCOPO

IL SOLE
s. 5.37
t. 20.40

Domenica 3 giugno

S. Andrea

LA LUNA
s. 8.50
t. 24.31

PROVERBIO

Il diavolo tenta, ma gli si può resistere.

VOCABOLARIO

Lapsus: errore banale sia nello scrivere, sia nel parlare.

LE MERAVIGLIE

***Tetrodonte** - Nome scientifico del pesce istrice che, coperto di spine, nuota capovolto. Si difende riempiendosi d'aria e diventando una «sfera» irta di aculei. Da qui il nome «pesce palla».*

ARIETE
(21 marzo-20 aprile)

Momenti di piccole crisi. Sarà utile che in questo momento pensiate soprattutto a voi stessi. Non progettate nulla per le vacanze; l'imprevisto sarà più bello!

TORO
(21 aprile-21 maggio)

Vi getterete a capofitto in una situazione un po' difficile, e scoprirete che ne è valsa la pena. Dolci novità per tutti i nati. Belle notizie in famiglia. Molte soddisfazioni a scuola.

GEMELLI
(22 maggio-21 giugno)

Parteciperete con successo a una gara artistica. E conquisterete, senza saperlo, le simpatie di qualcuno che vi ama in segreto. Avrete un incarico adatto alla vostra sensibilità.

IL SOLE
s. 5.36
t. 20.41

Lunedì 4 giugno

LA LUNA
s. 10.02
t. 01.00

Santa Sofia

PROVERBIO

Con le volpi, conviene... volpeggiare!

VOCABOLARIO

Larva: dal latino è «maschera»; l'insetto si chiama larva quando non ha l'aspetto definitivo.

LE MERAVIGLIE

Talismano di Teheran *- Blocco di ambra di 1 metro cubo, che, per la leggenda, cadde dal cielo il giorno in cui morì Maometto. Conservato nella reggia, faceva parte dei tesori dello Scià.*

IL SOLE
s. 5.36
t. 20.42

Martedì 5 giugno

LA LUNA
s. 11.17
t. 01.10

S. Bonifacio

PROVERBIO

A giugno, la falce in pugno.

VOCABOLARIO

Lavagna: pietra usata come tavola da scrittura e per fabbricare tetti.

LE MERAVIGLIE

Piantagioni di cotone del Texas *- Le più grandi del mondo; coprono il 50 per cento degli Usa seminati per coltivare questa pianta, e danno un quarto della produzione mondiale.*

CANCRO (22 giugno-22 luglio)

Sarete dispiaciuti per un caro amico al quale lo studio non è andato bene come a voi. Sarà lui stesso a consolarvi, e a dirvi, in modo concreto, che apprezza la vostra amicizia.

LEONE (23 luglio-22 agosto)

Avete fatto un mucchio di progetti «vacanzieri», e altrettanti ne avete disfatti! Non sarebbe meglio starsene tranquilli, aspettando gli eventi? Notizie da lontano.

VERGINE (23 agosto-22 settembre)

Complimenti! La scuola si chiuderà in modo eccellente per voi. E anche nel giardino del cuore è nato un fiore raro. Si schiudono giornate felici, per voi e i vostri cari.

IL SOLE
s. 5.36
t. 20.43

Mercoledì 6 giugno

LA LUNA
s. 12.32
t. 1.43

S. Filippo

PROVERBIO

Chi ne scampa una, ne scampa cento!

VOCABOLARIO

Laurea: nella mitologia era la corona di alloro con la quale si incoronavano i poeti.

LE MERAVIGLIE

Teyu *- Enorme lucertola. Vive nell'America meridionale. Ghiotta di carne, se non ne trova, divora canne da zucchero. La sua pelle è ricercata per fare calzature.*

IL SOLE
s. 5.35
t. 20.43

Giovedì 7 giugno

LA LUNA
s. 13.45
t. 2.11

S. Claudio

PROVERBIO

Dove c'è l'entusiasmo, le gambe sono svelte, le mani sono leggere e gli occhi sono acuti.

VOCABOLARIO

Leader: dall'inglese è «colui che guida». Oggi si usa per indicare il capo di un partito.

LE MERAVIGLIE

Biblioteca dei faraoni *- Collezione di papiri sacri, considerata tra le più grandi del mondo. Raccolta in Egitto nel 1200 a.C., venne sfortunatamente dispersa mille anni dopo.*

BILANCIA (23 settembre-22 ottobre)

Un girotondo di eventi elettrizzanti incomincia per «quasi» tutti i nati nel segno. Non sciupatelo con inutili incertezze. Qualcuno parla di voi con simpatia e tenerezza.

SCORPIONE (23 ottobre-22 novembre)

Fascino e velocità di mente vi manterranno ai primi posti, per tutto ciò che riguarda le vostre solite attività. Un leggero «calo» ci sarà forse a scuola, ma vi riprenderete in tempo!

SAGITTARIO (23 novembre-21 dicembre)

Quell'ombra di scontento che vi si agita dentro, non dipende forse dal cuore non troppo tranquillo? Se è così, fate presto a chiedere scusa a chi sapete, o rovinerete le vacanze.

IL SOLE
s. 5.35
t. 20.44

Venerdì 8 giugno

S. Vittorino

LA LUNA
s. 14.58
t. 2.37

PROVERBIO

L'abitudine è quasi una seconda natura.

VOCABOLARIO

Liceo: dal greco «lykeion», era il luogo dove il filosofo Aristotele istruiva i discepoli.

LE MERAVIGLIE

Lettera dello Scià *- Lunga 10 metri e larga 7, è la più grande del mondo. Fu scritta nel 1534 dallo Scià di Persia a Solimano il Grande, e gli fu consegnata con un Corano ricca di gemme.*

IL SOLE
s. 5.35
t. 20.44

Sabato 9 giugno

S. Riccardo

LA LUNA
s. 16.11
t. 3.02

PROVERBIO

Sotto la cenere bianca, la brace seguita a bruciare.

VOCABOLARIO

Lignaggio: discendenza, stirpe. Si usa soprattutto per le famiglie nobili: il tale è di alto lignaggio.

LE MERAVIGLIE

Arpa di corde *- Costruita da Herman Snyder nel 1926, è un capolavoro di pazienza che richiese mesi di lavoro. I migliori arpisti americani la provarono, e si complimentarono con l'autore.*

CAPRICORNO
(22 dicembre-20 gennaio)

Se volete avere un'estate bellissima, non lasciate la vecchia compagnia per quelle nuove conoscenze, che non hanno nulla in comune con voi. Nel resto, bene per tutti!

ACQUARIO
(21 gennaio-18 febbraio)

Date tempo al tempo, e un po' di... spago in più a chi vi cerca da un bel po'. A scuola sarete tra i primi. A casa vi attendono giorni di baruffa per un progetto che non condividete.

PESCI
(19 febbraio-20 marzo)

Le misteriose vie della galassia vi stanno preparando giorni memorabili. Preparatevi a essere molto felici; anzi, siatelo da ora per l'ottima piega che prende ciò che vi riguarda!

7° TORNEO DI SCACCHI TOPOLINO

a cura di Giovanni Ferrantes

Conclusa la prima fase del torneo, sono stati sorteggiati, tra i solutori dei quattro quesiti, dieci nominativi appartenenti al gruppo A (anni 1967-68-69) e dieci nominativi appartenenti al gruppo B (anni 1970 e successivi). Questi i nominativi dei fortunati lettori che dal 29 Giugno al 6 Luglio 1984 saranno ospiti, con un accompagnatore adulto, dell'Azienda Autonoma di Cura e Soggiorno di Vetriolo e Levico Terme:

Gruppo A

BACCHIN GIANLUCA - Arese
ZANELLA GIORGIO - Poggibonsi
GUGGI ALESSANDRA - Ferrara
CORONA CARLO - Favaro Veneto
ZANCA MIRCO - Ostiglia
TOSATTO DARIO - Zero Branco
NACCI RAFFAELE - Ostuni
NAPOLITANO MAURO - Savona
DUSSENA ALFREDO - Fiesse
ESPOSITO ENNIO - Vico Equense

Gruppo B

THOUX PIER ALBERTO - Moncalieri
FORTINA PAOLA - Verzuolo
OTTANELLI CHIARA - Poggibonsi
SANTOVITO RODOLFO - Torre del Greco
PEPE PIER PAOLO - Solero
ZEZLINA SILVIA - Trieste
MERCALLI ENRICO - Novara
MESURACA BENIAMINO - Crotone
MINGHELLI ALESSANDRO - Bologna
BRANDI RAFFAELLA - Siena

Alla finale di Vetriolo Terme potranno partecipare a proprie spese, tutti i partecipanti del torneo, anche se non hanno risolto esattamente i tre problemi proposti.

Le prenotazioni dovranno essere fatte direttamente all'Azienda Autonoma di Levico Terme (Trento), telefono 0461/706101, indicando l'albergo preferito, entro e non oltre il 25 giugno 1984

Il torneo sarà diretto dal maestro Giovanni Ferrantes, arbitro internazionale e direttore della rivista l'Italia Scacchistica, edita a Milano in Via Passeroni 6.

Questi sono i premi che saranno assegnati, per ognuna delle categorie, ai concorrenti classificati nella fase finale del torneo:

1° classificato - Trofeo TOPOLINO
2° classificato - Uno scacco d'argento
3° classificato - Uno scacco di bronzo
da 4° al 10° classificato - Uno scacco argentato.

A Vetriolo Terme (m. 1500) l'attrezzatura alberghiera offre un ottimo comfort e una tradizione centenaria dell'ospitalità. La gastronomia è ricca di cibi genuini. L'ambiente ideale per un periodo di cura e relax. L'albergo ITALIA nella foto, dove si svolgeranno le finali del TORNEO.

Ai lettori che si sono classificati nella fase di soluzione del torneo, risolvendo esattamente i quattro quesiti, sarà spedita una medaglia. Tra gli stessi solutori sono stati sorteggiati:

1 Amaca della ditta F.lli CRIPPA - Arredamenti Completi - Via P. Maestri 2 - Milano - Tel. 799.760

8 Commodore VIC 20, con le relative cassette per giocare a scacchi

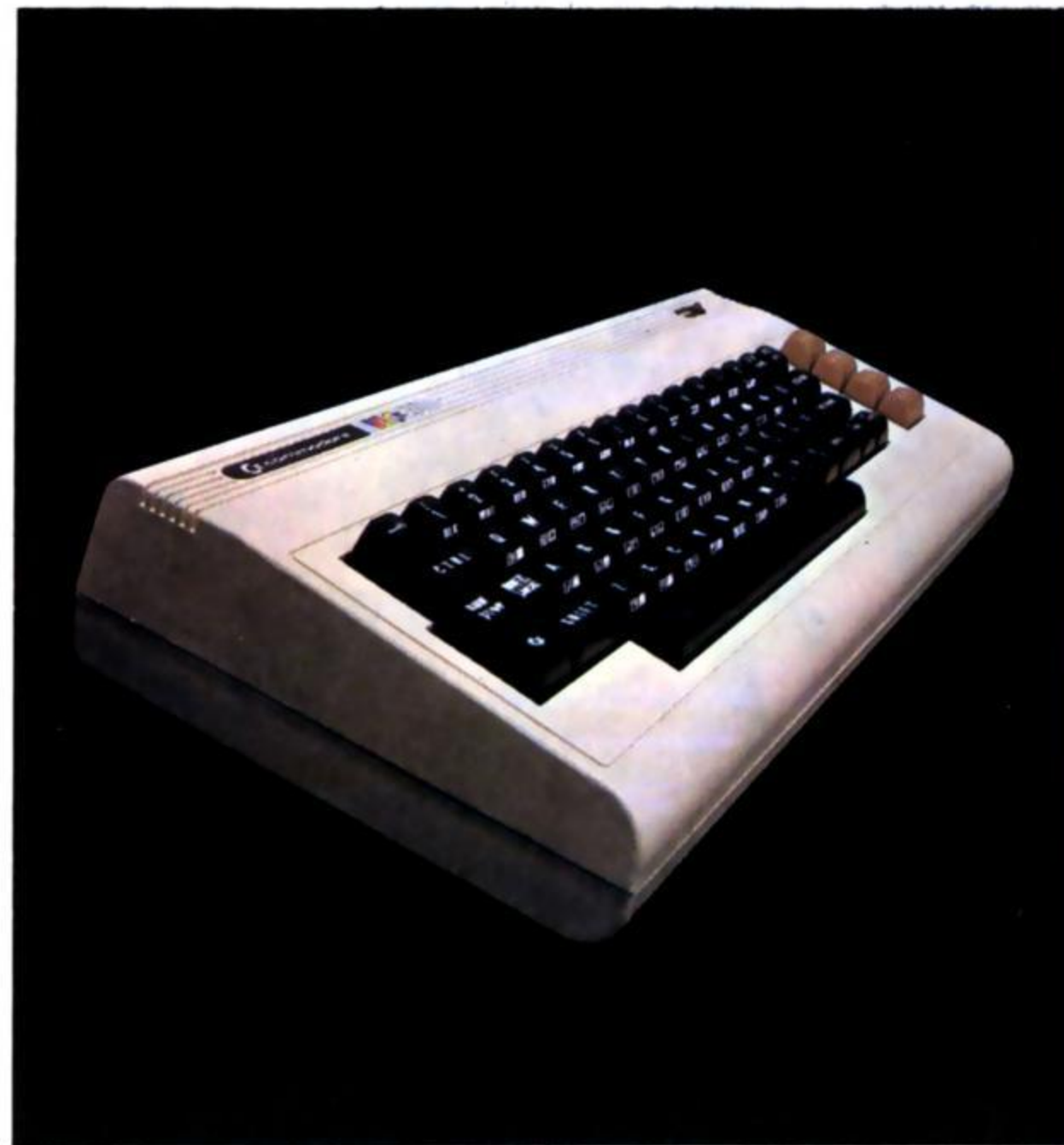
Ecco il vincitore dell'AMACA della ditta F.lli CRIPPA

PANESI ANTONIO - Lavagna

AMALA

Amaca in tubo di acciaio, facilmente smontabile, con rete e materassino imbottito.

e i vincitori degli 8 COMMODORE VIC 20, con le relative cassette per giocare a scacchi

PANIGADA LUCA - Milano
GONNELLA NICOLA - Bari
FORGIONE FABIO - Telese
BELLONI EMANUELE - Mestre
BELLOTTO MIRKO - Moncalieri
GORGERINO DAVIDE - Torino
CARBONAI SIMONE - Sesto Fiorentino
TOMMASSONI PAOLO - Vasto

COMMODORE VIC 20

Il più versatile degli home computer, con lui puoi giocare, studiare e imparare basic, il linguaggio del domani.

CuoreCaldo®

ti fa compagnia

CUORECALDO E' PARLANTE CON 3 DISCHI INCLUSI

Cosa aspetti cocca mia CuoreCaldo porta via!

GIG®
nel paese delle meraviglie

SE VUOI GRATIS LA MAGLIETTA

chicco
DAI PRIMI PASSI AL PRIMO AMORE.

CANARD

COMPRA EXPLORER IN TUTTA FRETTA.

Hai visto che bella la maglietta Chicco? Averla è facile, basta comprare un paio di Explorer, e sarà subito tua.
Ma attenzione, fai in fretta, perché l'offerta è valida fino ad esaurimento, delle magliette naturalmente, in tutti i negozi che esporranno la locandina. Dal 15 aprile al 30 agosto.

Aut. Min.

Sono Jummy, sono tondo
volo in giro per il mondo.

Jummy: il gioco tondo.

Jummy®
Polistil

Pippo e la "cara" Betsy
WALT DISNEY
LA VECCHIA BETSY E' UNO SPLENDORE OGGI!
LE CI VOLEVA PROPRIO UNA BELLA LAVATA!
S.78001

NON VA VELOCE, MA E' MOLTO BELLA!

MA BUTTATELO, QUEL CATORCIO!

MI SEMBRA CHE ABBIA BISOGNO DI UNA **TRASFUSIONE**! AH! AH!

NON MANGIATE TROPPA POLVERE!
NON DARGLI ASCOLTO, PIPPO!

LA POVERA BETSY C'E' RIMASTA MALE!

HA URTATO I SUOI SENTIMENTI!

MORTIMER DEVE SMETTERLA DI INSULTARE LE AUTO COME BETSY!

PERCHE' NON PROVIAMO A INCITARLA UN PO'?

E' TRISTE! HA UN NODO IN GOLA!

SPERIAMO CHE SUPERI QUESTO DOLORE!

FORSE, CAMBIANDO QUALCHE PEZZO...
CREDO CHE LE PIACEREBBE MOLTO!

DOBBIAMO FARE QUALCOSA... E SUBITO!
ANDIAMO A COMPRARE I PEZZI DI RICAMBIO!

COSA NE DICI DI QUESTO CARBURATORE NUOVO, PIPPO?
CREDO CHE SIA UN PO' GRANDE PER BETSY!

PIU' TARDI...
BENE! PENSO CHE RIUSCIREMO A RIMETTERLA A NUOVO!
STA' TRANQUILLA, BETSY! NON SARA' DOLOROSO!

PINZE!
OKAY!
CHIAVE INGLESE!
ARRIVO!

L'OPERAZIONE E' FINITA...
ECCO FATTO, PIPPO! METTI IN MOTO!

GAWRSH!
ASPETTA UN MOMENTO...
VRRR-RRR
POW-POW-VROOM
POW-POW-VROOM

...UN ULTIMO RITOCCO, E...

HAI VISTO? E' UNA FRECCIA!

DIREI PROPRIO CHE L'ABBIAMO RIMESSA A NUOVO!
HA UNA RIPRESA ECCEZIONALE!

E' MEGLIO CHE RALLENTI, PIPPO! STA ARRIVANDO UNA MACCHINA!

SALVE, ZOTICONI!
NON PUOI ESSERE UN PO' PIU' GENTILE?
EH?

COSA FA MINNI IN GIRO CON QUEL PAGLIACCIO?

CHE VELOCITA'! E HO DATO SOLO META' DEL GAS!
GIA'!

SARA' MEGLIO CHE GUIDI TU, TOPOLINO!
NON RIESCO A IMMAGINARE MINNI CON QUEL PALLONE GONFIATO!

HAI RAGIONE DI ESSERE ARRABBIATO!
MA COSA CI TROVERA' IN QUEL TIPO?

HAI CAPITO COSA INTENDEVO DIRE, PRIMA?
GASP!

ULP! CREDEVO CHE SCHERZASSI!

LA PROSSIMA VOLTA CHE INCONTREREMO MORTIMER, BETSY GLI DARA' DEL FILO DA TORCERE!

MI HAI FATTO VENIRE UN'IDEA! PERCHE' ASPETTARE LA **PROSSIMA VOLTA?**

HO TROVATO IL MODO PER INCONTRARE MORTIMER! ANDIAMO AL BAR!

PIU' TARDI...
HAI VISTO TOPOLINO, OGGI? TI CERCAVA!
AH, SI'?

NON MI HA MAI CERCATO PRIMA! COSA VORRA'?

HAI VISTO COME PIPPO HA RIMESSO IN SESTO LA VECCHIA BETSY?
OH! OH! SENTI! SENTI!

CON LA MACCHINA RIMESSA A NUOVO, VORRANNO GAREGGIARE CON ME!

BENE! LA PRIMA COSA DA FARE E' ANDARE A CERCARLI!

ECCOLI! ARRIVANO!

MI SEMBRA UN MOTORE UN PO' **RUMOROSO**!
VRO-O-O-OM
TOC TOC TOC

A QUELLA VELOCITA', NON DURERA' MOLTO A LUNGO!

AH! AH! AH!

CHISSA' DOV'E' FINITO MORTI-MER! E' INTRO-VABILE! UH...
COSA SUCCEDE?
TOC CRACK
TOC-TOC CRACK

QUESTO RU-MORE NON MI PIACE!

E' MEGLIO TOR-NARE A CASA E ALLA SVELTA!

IL PEZZO CHE ABBIAMO SOSTI-TUITO NON VA BE-NE! SARA' MEGLIO RIMETTERE QUEL-LO VECCHIO!

PIU' TARDI...
COSI', VA DECISA-MENTE MEGLIO!
GIA'! MA NON PO-TREMO PIU' SFIDARE MORTIMER!
PUTT
PUTT
PUTT

BENE! BENE! E' IN ARRIVO IL CATORCIO!
PUTT PUTT PUTT

HO SENTITO CHE MI STAVATE CERCANDO! COSA VOLETE?
POSSIBILE CHE COMPAIA SEMPRE QUANDO NON LO VOGLIAMO VEDERE?

ABBIAMO CAMBIATO IDEA!
E ANCHE UN PEZZO ALLA MACCHINA!

VADO A PRENDERE MINNI! ANDIAMO AL LAGO PER UN PICNIC! ARRIVEDERCI!

QUEL TIPO E' UNA NUVOLA MINACCIOSA NEL CIELO AZZURRO DELLA MIA VITA!
A PROPOSITO DI NUVOLE... GUARDA LA'!

FORSE SARANNO RIMASTI A CASA!
NO! SONO SOTTO QUELL'ALBERO!

IO CANTO E SUONO SOTTO LA PIOGGIA!..

EHI, MINNI! VUOI TORNARE A CASA SOTTO L'ACQUA?
COSA SONO DUE GOCCE DI PIOGGIA? STO FACENDO LA SERENATA A MINNI!

MA PIOVE FORTE!
NON TI PREOCCUPARE! NON APPENA SMETTE, TI RIACCOMPAGNO IO!

DOPO UN'ORA...
NON HA INTENZIONE DI SMETTERE!
NON PRENDERTELA!

PERCHE' NON FACCIAMO IL PICNIC LO STESSO?
IMPOSSIBILE! I PANINI SONO FRADICI!

NON E' AFFATTO DIVERTENTE RESTARE QUI!
LO SO! MA MINNI PUO' AVER BISOGNO D'AIUTO!

STA SMETTENDO! POSSIAMO TORNARE A CASA!
PENSAVO NON L'AVRESTI MAI DETTO!

SEMBRA CHE ABBIANO DECISO DI ANDARSENE!
VROM
VROUMM

TIENI DURO, PICCOLA! SI PARTE!
ATTENTO AL FANGO!

PERCHE' TI SEI FERMATO PROPRIO QUI IN MEZZO?
E' STATA UNA SOSTA FORZOSA!

SI E' IMPANTANATO!

MUOVITI, MACCHINACCIA!
RICOMINCIA A PIOVERE!

ME NE VADO!
COS'HO FATTO DI MALE?

SALI, MINNI!
SONO FELICE DI AVERVI INCONTRATO, RAGAZZI!

E' BELLO STARE AL COPERTO! VOLETE UN PANINO?

LA MIA POVERA AUTOMOBILE!

TIRATEMI FUORI DI QUI!

OH, POVERETTO! DOVETE AIUTARLO, RAGAZZI!
OKAY! COSA NE DICI, PIPPO?
SI'! NON APPENA AVRO' FINITO IL MIO PANINO!

C'E' UNA CORDA NEL BAULE DELLA MACCHINA! PRENDILA E LEGATI ALLA NOSTRA AUTO!
CHE UMILIAZIONE!

PRENDETE UN ALTRO PANINO?
GRAZIE, MINNI!
NON ME LO FACCIO DIRE DUE VOLTE!

VOLETE ANCHE DEI SOTTACETI?
SMETTETELA DI MANGIARE E TIRATEMI FUORI DI QUI!
AIUTIAMOLO, PIPPO! SI STA ARRABBIANDO!

FORZA! FORZA! DAI PIU' GAS!
PUTT PUTT PUTT

NON CE LA FACCIAMO!
PUTT PUTT GASP

PERCHE' NON VA QUESTO CATORCIO?
E' COLPA TUA!

COLPA MIA? PERCHE'?
HAI URTATO LA SENSIBILITA' DI BETSY, CHIAMANDOLA CATORCIO!

DEVI DIRLE QUALCOSA DI CARINO, ADESSO!
GIA'! O NON TI TIRERA' MAI FUORI DEL FANGO!

DEVI DECIDERTI, MORTIMER!

NON POSSO CREDERCI!

SCUSAMI, BETSY! DAVVERO! NON HO MAI PENSATO VERAMENTE QUELLO CHE HO DETTO!

COSI' VA MEGLIO! INSISTI!
PUTT POW PUTT PUTT BANG

CARA E MERAVIGLIOSA AUTO, TIRAMI FUORI DI QUI! NON C'E' NESSUNA PIU' BELLA DI TE!
PUTT POW BANG

COSI', CARA! BRAVA! SEI BELLISSIMA!
PUTT-PUTT POW BANG

EHM... GRAZIE!
GRAZIE A TE! CI SIAMO DIVERTITI UN SACCO!
TOPOLINO! NON E' GENTILE QUELLO CHE HAI DETTO!
PERÒ... HA RAGIONE!

ECCOTI UN PANINO CON I SOTTACETI!
GRAZIE, MINNI!

VIENI, MINNI! TI RIACCOMPAGNO A CASA!
NON ESSERE SCIOCCO!

NON HO NESSUNA INTENZIONE DI PRENDERMI UN RAFFREDDORE!
UH?

AVETE VOGLIA DI UNA FETTA DI TORTA?
VENGO A PRENDERTI PIU' TARDI...

... QUANDO LA MACCHINA SI SARA' ASCIUGATA! SGRUNT!
SQUISH SQUISH
FINE

Dove c'è Poochie, c'è amicizia.

MATTEL
GIOCHI VIVI
Contro l'uragano
La piattaforma per l'estrazione del metano, che si trova in mare aperto, sta crollando sotto la furia dell'uragano. L'Elicottero di Big Jim ha il motore al massimo, la visibilità è ridotta a zero. Eccola! Giù il gancio. Ad uno ad uno gli operai vengono issati. Ed ora via, verso terra. Che macchina favolosa l'Elicottero di Big Jim. Neanche l'uragano la può fermare.
L'Elicottero di Big Jim è in vendita dal tuo giocattolaio.
BIG JIM ®

PAPERINIK E LE IMPRONTE RIVELATRICI

WALT DISNEY

MI HAI CHIAMATO, ZIO PAPERONE?

NATURALMENTE! SE SEI QUI, E' SEGNO CHE TI HO TELEFONATO! ENTRA, SVELTO!

BANF! BANF!
VIA
SCIO'
MINE
MINE
GUAI

TRE SECONDI DOPO...
DEPOSITO-PISCINA
SEI FUORI FORMA, NIPOTE! L'ULTIMA VOLTA HAI IMPIEGATO SOLTANTO DUE SECONDI E MEZZO!
BANF... BANF... ANFFF...

BANF... GLOM... PERCHE' TANTA FRETTA, ZIO PAPERONE?

GUARDA E DEDUCI!

UHM! VEDO LE IMPRONTE DI DUE MANI!
GIA'! LASCIATE DA QUALCUNO CHE STANOTTE E' STATO QUI!

POSSIBILE? NONOSTANTE IL TUO EFFICIENTISSIMO IMPIANTO DI ALLARME?
STANOTTE NON HA FUNZIONATO!

E TU DOV'ERI?
DOVE VUOI CHE FOSSI? ERO A LETTO A DORMIRE! E AL MATTINO HO VISTO QUESTE!

ORA, SE TU NON FOSSI COSI' **TARDO**, MI DOMANDERESTI COME E' ENTRATO L'INTRUSO!
FORSE DALLA FINESTRA!

IMPOSSIBILE! ERMETICAMENTE CHIUSA, CON VETRI A PROVA DI BOMBA!
ULP! C'E' DA PERDERE LA TESTA!

NON PERDERLA E CONTINUA A DOMANDARMI: "COS'HA RUBATO L'INTRUSO"?
APPUNTO: COS'HA RUBATO?

NIENTE! NELLA CASSAFORTE CI SONO ANCORA I SOLITI DUE MILIARDI CHE TENGO PER LE SPESE SPICCIOLE!
E...NEL DEPOSITO-PISCINA?

SMEMORATO! DIMENTICHI CHE DA TEMPO HO TRASFERITO TUTTO L'ORO IN UN DEPOSITO SEGRETO?
SI'! ME NE RICORDO! TUTTI I GIORNALI NE HANNO PARLATO!

ORA LEGGI QUESTO! L'HO TROVATO NELLA CASSAFORTE CHE L'INTRUSO HA APERTO NONOSTANTE IL SISTEMA D'ALLARME!

"IL TUO DENARO NON MI INTERESSA, PFUI! SEI TU QUELLO CHE M'INTERESSA, E PRESTO AVRAI MIE NOTIZIE! FIRMATO: IL LADRO FANTASMA!"

UHM... UN LADRO CHE NON RUBA! C'E' DA PERDERE...
L'HAI GIA' DETTO, MONOTONO! PIUTTOSTO, DOMANDAMI PERCHE' TI HO CHIAMATO!

APPUNTO! PERCHE'?
PERCHE' SEI AMICO DI PAPERINIK E PUOI METTERTI IN CONTATTO CON LUI! CHIAMALO IN MIO AIUTO!

...CAPISCI? L'INTRUSO SI FARA' NUOVAMENTE VIVO!
TZE'! PER UN CASO TANTO ELEMENTARE, NON SCOMODERO' CERTAMENTE PAPERINIK!

CASO... ELEMENTARE?
SISSIGNORE! SARO' IO A RISOLVERLO!

FACCIO UN SALTO A CASA, MA SARO' SUBITO DI RITORNO! DISINNESTA L'ALLARME E ASPETTAMI!

POCO DOPO, A CASA...
UN LADRO E' ENTRATO NEL DEPOSITO, NONOSTANTE IL SISTEMA D'ALLARME, E POI NON HA RUBATO NIENTE? POSSIBILE?
RISOLVERO' IL CASO IN QUATTRO E QUATTR'OTTO!

DATEMI IL VOSTRO CORREDO DEL PICCOLO DETECTIVE!
PER CHE FARNE?

RILEVERO' LE IMPRONTE LASCIATE SULLA CASSAFORTE, POI LE CONSEGNERO' ALLA POLIZIA CHE INDIVIDUERA' IL FURFANTE!
MA... TU SAI USARE IL NOSTRO CORREDO?
IL PICCOLO DETECTIVE

NO, MA ME LA CAVERO' BRILLANTEMENTE, COME SEMPRE!
GIA'! COME QUANDO HAI VOLUTO RIPARARE I RUBINETTI E A MOMENTI ALLAGAVI LA CASA!

ANDIAMO LAGGIU'! RILEVEREMO NOI LE IMPRONTE!
D'ACCORDO! VOI LAVORERETE E IO DIRIGERO'!

COSI', UN PO' PIU' TARDI...
E' UN GIOCO DA RAGAZZI... SE SI E' CAPACI!
A CHE SCOPO TUTTO QUESTO?
LA POLIZIA HA IN ARCHIVIO LE IMPRONTE DI TUTTI I MALFATTORI!

ADESSO SPRUZZEREMO LA POLVERE SPECIALE, E LE IMPRONTE DIGITALI VERRANNO FUORI!

MA...
NIENTE!
UH? POSSIBILE?
NON SAI CHE I LADRI USANO SEMPRE I GUANTI?!

SGRUNT! TU E LE TUE IDEE!
EHM... IO PENSAVO...

NON BASTA PENSARE, BISOGNA PROVVEDERE! CHIAMA PAPERINIK!
SUBITO?

SUBITO E' GIA' TARDI! CHE COSA ASPETTI?
ECCO... EGH... SE PROPRIO INSISTI...
ZIO PAPERONE HA RAGIONE! SOLTANTO PAPERINIK PUO' AIUTARLO!

AIUTARLO... E COME? NON HO NESSUN INDIZIO CHE MI CONSENTA DI AGIRE!

SAPESSI ALMENO DA CHE PARTE INCOMINCIARE...
COSA CIONDOLI, NIPOTE? AGISCI!

UH? COSA HAI DETTO?
TI HO DETTO DI METTERTI IN CONTATTO TELEPATICO CON LUI!

E' QUELLO CHE STAVO FACENDO, MA TU MI HAI DISTURBATO E IL CONTATTO SI E' INTERROTTO!
UH? E ALLORA?

HO BISOGNO DI CONCENTRAZIONE, SENZA INTERFERENZE ESTRANEE! SOLTANTO NELLA MIA CAMERA DA LETTO HO L'AMBIENTE ADATTO!
CORRI SUBITO A CASA, DUNQUE!

TORNIAMO A CASA, RAGAZZI!
E GUAI A VOI SE MI DISTRARRETE!
SISSIGNORE! PER NON DISTURBARTI, GIOCHEREMO IN GIARDINO!
615

VEDIAMO UN PO'... UHM... UN LADRO CHE NON RUBA E NON LASCIA IMPRONTE DIGITALI... CHI PUO' ESSERE? QUAL E' IL SUO SCOPO? **BOH?**

SETTIMO CAVALLERIA!
CARICAAA!
ADDOSSO!
SGRUNT! QUEI RAGAZZINI...

EHI! IL VOSTRO CHIASSO M'IMPEDISCE DI CONCENTRARMI! GIOCATE IN SILENZIO!
SISSIGNORE!
SAREMO MUTI COME PESCI!

ANZI, ANDIAMO A GIOCARE COI PESCI ROSSI NELLA VASCA DEL PARCO!

SE NON INTERVIENE PAPERINIK... O MEGLIO, SE **IO** NON INTERVENGO COME PAPERINIK, I RAGAZZI E ZIO PAPERONE S'INSOSPETTIRANNO... PERCIO' **DEVO** TROVARE UNA SOLUZIONE!

HO TROVATO! DIRO' CHE MI SON MESSO IN CONTATTO CON PAPERINIK, E LUI MI HA PROMESSO IL SUO AIUTO! NEL FRATTEMPO, SPERO CHE AVVENGA QUALCOSA DI NUOVO!

E, SE NON AVVERRA', TANTO PEGG... ZZZ ZZZ **ZZZZZ**

IL MATTINO SEGUENTE...
ZIO PAPERINO, ABBIAMO COMPRATO IL GIORNALE!
UH! FORSE PAPERINIK SI E' FATTO VIVO, COME PROMESSO? (EH EH!)
PAPERSERA

NO: MOLTO MEGLIO! STA' A SENTIRE: "SI E' RIPETUTO IL **BLACK OUT** DELLA NOTTE SCORSA! PER DUE ORE E' MANCATA LA CORRENTE ELETTRICA IN TUTTA LA CITTA'!

E ALLORA? OGNI TANTO CAPITA, PURTROPPO!
EVIDENTEMENTE ANCHE L'IMPIANTO D'ALLARME DI ZIO PAPERONE E' RIMASTO INATTIVO...

... E PERCIO' IL LADRO E' ENTRATO SENZA DIFFICOLTA'!
ULP! L'**INDIZIO**!
CHE TI PRENDE, ZIO PAPERINO?

VADO AD AVVERTIRE LO ZIO PAPERONE!
ZUUUUUM

SCOMMETTO CHE IL **BLACK-OUT** E' STATO PROVOCATO DAL LADRO FANTASMA!
ZOOOOM

POCO DOPO...
ZIO PAPERONE! DEVO DARTI UNA GRANDE NOTIZIA!
BUUU! BUUU! ANCH'IO!

QUESTA NOTTE IL LADRO FANTASMA E' TORNATO!
UHM... TI AVRA' LASCIATO UN NUOVO MESSAGGIO, IMMAGINO!

PRECISAMENTE! UN BIGLIETTO GRATIS SULLA MOTONAVE "MILIARD" CHE STA PER INIZIARE UNA CROCIERA ATTORNO AL MONDO!

DAVVERO? PROPRIO NON CAPISCO IL MOTIVO!
E' MAI ACCADUTO CHE TU ABBIA CAPITO QUALCOSA, NIPOTE? LEGGI IL MESSAGGIO!

"SE TI PREME LA VITA, PARTI! SE NON PARTI, FIRMI LA TUA CONDANNA! FIRMATO, IL LADRO FANTASMA!"

E TU... SEI DISPOSTO A PARTIRE?
NATURALMENTE, SEBBENE CON LA MORTE NEL CUORE!

PER PRUDENZA, PORTERO' CON ME I DUE MILIARDI DI SPICCIOLI!
GIA', LA PRUDENZA NON E' MAI TROPPA!

ORA C'E' DA DOMANDARSI PERCHE' ROCKERDUCK VUOLE ALLONTANARTI PER UN MESE DA PAPEROPOLI!
HAI DETTO ROCKERDUCK?

NATURALMENTE! NON E' LUI IL PROPRIETARIO DELL'AZIENDA ELETTRICA CITTADINA?
PROPRIO LUI!

EBBENE, QUESTA NOTTE, COME LA NOTTE SCORSA, QUALCUNO HA PROVOCATO UN BLACK-OUT DI DUE ORE IN TUTTA LA CITTA'! CIO' HA DISATTIVATO I TUOI SISTEMI D'ALLARME...

... PERMETTENDOGLI DI ENTRARE SENZA DIFFICOLTA'!
COMPLIMENTI, NIPOTE! NON TI FACEVO COSI' PERSPICACE, COSI'... DEDUTTIVO!

EH! EH! SO RAGIONARE, IO!
ANCH'IO SO RAGIONARE, E CAPISCO PERCHE' ROCKERDUCK VUOLE ALLONTANARMI DALLA CITTA'!

A META' MESE CI SARA' UN'ASTA IMPORTANTISSIMA, E QUEL FELLONE VUOLE IMPEDIRMI DI PARTECIPARE!
MANDERO' A MONTE IL SUO PIANO!

MANDALO A MONTE E IO TI ELARGIRO' UN MARE DI DOLLARI!
NATURALMENTE CHIEDERO' AIUTO A PAPERINIK, E FAREMO A META'!
SMACK
SMACK

BRAVO! CINQUE DOLLARI A TESTA NON VE LI LEVERA' NESSUNO!
ALTRO CHE UN MARE DI DOLLARI, UN PUGNO DI MOSCHE!

QUELLA SERA...
ORA CHE I NIPOTINI DORMONO SODO, SONO LIBERO DI AGIRE!

ANZI, PAPERINIK È LIBERO DI AGIRE!

ALL'OPERA!

BOING
BOING

BOING

PRONTI PER LA PARTENZA!
PLOF
X

DESTINAZIONE...PALAZZO ROCKERDUCK!
ZUUMM

ZOOOM

UNA FINESTRA ILLUMINATA! ROCKERDUCK DEV'ESSERE ANCORA AL LAVORO!
SCREEK

PRONTO PER IL DECOLLO VERTICALE! VIA!

PERFETTO!
SPLONK

VETRI A PROVA DI BOMBA! UNO... DUE...

PFUI! NON RESISTERANNO AL MIO LASER!

ULP! CHI E' LA'?

PAPERINIK!
BZZZ... BZZZ BZZZ
ULP! CO... COSA... VU-VUOI?

TACI E RISPONDI!
EH?

VOGLIO DIRE: **IO** INTERROGO, E **TU** DEVI LIMITARTI A RISPONDERE!
S-SISSIGNORE!

COS'E' QUELL'**ORRORE?**
IL MIO BU-BUSTO IN BR-BRONZO!

ULP! SUDO FREDDO!
NON MI PIACE, PERCIO' LO **DISINTEGRO!**
ZZZZZ
ZZZZ

ADESSO RISPONDI: COSA SONO QUESTE?
MI SEMBRANO **... IMPRONTE ...**

SONO QUELLE CHE HAI LASCIATO **TU** SULLA CASSAFORTE DI PAPERONE!
IO? MA... MA...

BADA! SE MENTI, FARAI UNA BRUTTA FINE!
SI', SONO STATO IO! VOLEVO ESSER IL SOLO PARTECIPANTE ALL'ASTA DEL CAMPIONE BONZO!

CHI E' BONZO? UN PUGILE? UN CAVALLO?
NO! E' UNA RANA SALTATRICE CHE PARTECIPERA' ALLE OLIMPIADI ZOOLOGICHE!

UH? TANTE MANFRINE PER UNA RANA?
E' UNA FUORICLASSE CHE VINCERA' I MILIONI MESSI IN PALIO!

QUEI MILIONI LI VINCERA' QUALCUN ALTRO! TU, INVECE, AVRAI QUESTO PREMIO DI... CONSOLAZIONE!
EH? LA CROCIERA ATTORNO AL MONDO?

PRECISAMENTE! SE RIFIUTI, FIRMI LA TUA CONDANNA!
N-NON RIFIUTO! P-PARTIRO'!

EH, EH! SONO RIUSCITO A TERRORIZZARLO! SI VEDE CHE HA LA COSCIENZA SPORCA!
SIGH!

IL MATTINO SEGUENTE...
VITTORIAAAA!
PAPERINIK HA LIQUIDATO ROCKERDUCK!
E IN CHE MODO?

L'HA MINACCIATO DI TERRIBILI RAPPRESAGLIE SE NON FOSSE SPARITO PER ALMENO UN MESE!
BRAVO, NIPOTE! MI COMPIACCIO CON TE E CON LUI!

ECCOTI UN DECA CHE DIVIDERAI FRATERNAMENTE CON PAPERINIK!
GRUNF! SI VUOL SPRECARE, IL TACCAGNO!

ADESSO POTRO' ANDARE TRANQUILLO IN CROCIERA GRATIS!
MA... MA NON PARTECIPERAI ALL'ASTA?

TZE! L'ASTA PREVEDE OFFERTE SEGRETE IN BUSTA! SPEDIRO' L'OFFERTA, E PARTIRO' PER LA CROCIERA!
GULP!

EBBENE, NIPOTE? QUALCOSA NON VA?
EGH... PAPERINIK HA DATO A ROCKERDUCK IL BIGLIETTO **GRATIS**!

SGRUNT! PERCIO' QUEL BUONO A NULLA HA **REGALATO** IL BIGLIETTO CHE SPETTAVA A ME!
AIUTOOO!

E' STATO PAPERINIK A SBAGLIARE!
CHIAMALO, E DIVIDERETE FRATERNAMENTE LE BASTONATE!
QUESTA VOLTA, A PAPERINIK E' ANDATA **BUCA**!
EH EH! SAPETE COM'E': NON TUTTE LE CIAMBELLE RIESCONO COL **BUCO**!
FINE

ALLA MOSTRA DI PITTURA

— Che strano questo quadro che rappresenta dei torsoli di mela...
— È la natura morta di un pittore che fa la fame!

I critici d'arte più esperti sono i macchinisti delle ferrovie in pensione. Dopo una vita spesa a entrare e uscire dalle gallerie!

Il colmo per un pittore: dipingere dal vivo nature morte!

— Questo quadro è un panorama di Milano!
— Ma la tela è bianca!
— Quando l'ho dipinto c'era un nebbione!

Il più grosso controsenso per un pittore: disegnare un incendio ad acquerello.

Un pittore pigro raffigura sempre paesaggi invernali. Per non affaticarsi a dipingere le foglie sulle piante.

Sergio Paoletti

TOPOLINO NEL MONDO Il periodico è in vendita nei seguenti Paesi: Arabia Saudita (spedito per via aerea); Argentina; Australia; Austria; Belgio; Brasile; Canada; Cipro (via aerea); Costa d'avorio; Egitto (via aerea); Etiopia; Asmara - Addis Abeba (via aerea); Francia; Germania; Ghana; Gran Bretagna; Grecia (via aerea); Kenya; Irlanda; Italia; Jugoslavia; Libia; Tripoli - Bengasi (via aerea); Lussemburgo; Malta (via aerea); Nigeria; Nuova Zelanda; Olanda; Portogallo; Principato di Monaco; Somalia; Spagna; Stati Uniti d'America; Sud Africa; Svezia; Svizzera; Tunisia; (via aerea); Uruguay; Venezuela (via aerea); Zimbabwe.

GAUDENZIO CAPELLI Direttore responsabile - ARNOLDO MONDADORI EDITORE S.p.A.
Stampa Officine Grafiche ARNOLDO MONDADORI EDITORE VERONA - Pubb. regis. al Tribunale di Milano n. 3670 del 5-3-1955.

DAI A CHI AMI QUALCUNO DA AMARE

Non sono assolutamente incantevoli i Bamboli del campo incantato? Morbidoni, unici, ciascuno con la sua espressione e tutti uno diverso dall'altro, non chiedono altro che di farsi adottare...
Quanto bisogno d'affetto in quegli occhini, quantà bellezza e tenerezza. Buffi, abbracciucchiosi, morbidi e dolcioni... loro non aspettavano altro che te, da tanto tantissimo tempo. Bamboli maschio e femmina, pieni di lentiggini e fossette, hanno tutti il proprio nome il certificato di nascita e un certificato d'adozione. I bamboli sono incantati e incantevoli, adoranti e adorabili, non chiedono altro che di farsi adottare.

È un'esclusiva

CO.MARK.P. Pubblicità - Firenze

Cabbage Patch, un bambolo da amare